DOUBLE POSTER Judge Dredd & Lodoss

le mag des consoles

Joypad

N° 42 • 32 FRANCS • MAI 1995



Stallone est Judge Dredd

Un film, un jeu :
impitoyable, juste et violent



2 MAGS EN 1
Supplément gratuit
32 PAGES

200 passepor[ts] DisneyLand® Par[is] à gagn[er]



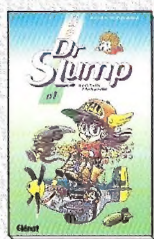
LES TESTS COMPLETS DE
Double Dragon (Néo Géo), Sega Rally (Arcade),
Fatal Fury 3 (Néo Géo), Super Sidekicks 3 (Néo Géo),
Addams Family Values (Super Nintendo),
Pocky et Rocky 2 (Super Nintendo)...

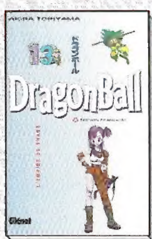
JOYPAD N° 42 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,50 $ • PORTUGAL CONT. 700 ESC • ANTILLES-RÉUNION-GUYANE

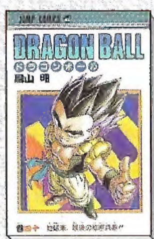
LA BOUTIQUE TOON

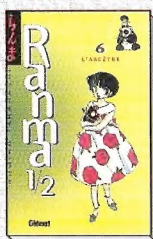
EN MAI, VOTE POUR

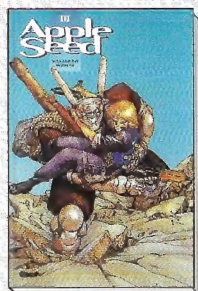
MANGAS ! (TITRE TRÈS FACILE)


Dr Dlump


Dragon Ball 13


DBZ 40 Jap.


Ranma 1/2 6


Appleseed 3

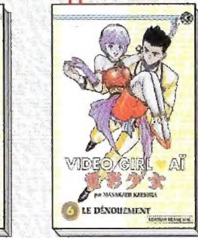

Dominion

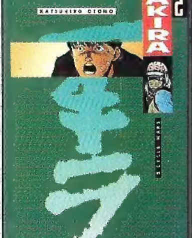

Sailor Moon 1

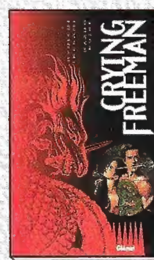

Sailor Moon 2


S. Moon 9 Jap.


Video Girl Aï 5


Video Girl Aï 6

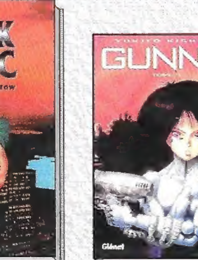

AKIRA 1-11

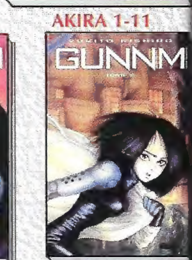

Crying Freeman


Street Fighter II


Striker


Black Magic


Gunnm 1


Gunnm 2

CADEAU : un CADEAU !

• Le cadeau cadeau gratuit gratis est une surprise que vous ne connaissez pas, mais glissé avec chaque commande !
• Offre valable jusqu'au 31 mai 95.

CADEAU : Points TOON

• Chaque commande vous rapporte des Points Toon (1 par 100 F), à échanger contre les articles du catalogue !

EXPÉDITION IMMÉDIATE

• Votre commande est expédiée le jour même de sa réception. Elle ne dort pas !
• Commande avant 14h par minitel ou téléphone : expédition dès l'après midi.
• La sortie des articles est parfois repoussée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

FRAIS DE PORT FIXES

• Frais de port fixes (27 F), quel que soit le nombre d'article de votre commande.
• Et la livraison Colissimo (2 jours maximum) coûte seulement 10 F de plus !

Mangas Akira (Français) 97 F/manga
❑ Akira 1 «L'autoroute» ❑ Akira 2 «Cycle wars» ❑ Akira 3 «Les chasseurs» ❑ Akira 4 «Le réveil» ❑ Akira 5 «Désespoir» ❑ Akira 6 «Chaos» ❑ Akira 7 «Révélations» ❑ Akira 8 «Le déluge» ❑ Akira 9 «Visions» ❑ Akira 10 «Revanches» ❑ Akira 11 «Chocs»

Mangas Appleseed (Français) 77 F/manga
❑ Appleseed 1 ❑ Appleseed 2 ❑ Appleseed 3

Manga ❑ Black Magic (Français) 77 F

Manga ❑ Crying Freeman (Français) 37 F

Manga ❑ Dr Slump (Français) 37 F

Mangas DB 1 à 13 (Français) 37 F/manga
❑ DB 1 «Sangoku» ❑ DB 2 «Kamehameha» ❑ DB 3 «L'initiation» ❑ DB 4 «Le tournoi» ❑ DB 5 «L'ultime combat» ❑ DB 6 «L'empire du reuban rouge» ❑ DB 7 «La menace» ❑ DB 8 «Le duel» ❑ DB 9 «Sangohan» ❑ DB 10 «Le miraculé» ❑ DB 11 «Le grand défi» ❑ DB 12 «Les forces du mal» ❑ DB 13 «L'empire du chaos»

Manga ❑ DBZ 40 (Japonais) 40 F

Manga ❑ Dominion (Français) 77 F

Mangas Gunnm (Français) 40 F/manga
❑ Gunnm 1 ❑ Gunnm 2

Mangas Nomad (Français) 97 F/manga
❑ Nomad 1 ❑ Nomad 2

Mangas Orion (Français) 77 F/manga
❑ Orion 1 ❑ Orion 2

Mangas Ranma 1/2 (Français) 37 F/manga
❑ Ranma 1 «Sangoku» ❑ Ranma 2 «La rose noire» ❑ Ranma 3 «L'épreuve de force» ❑ Ranma 4 «La guerr : froide» ❑ Ranma 5 «Les félins» ❑ Ranma 6 «L'ancêtre»

Mangas Sailor Moon (Français) 37 F/manga
❑ Sailor Moon 1 ❑ Sailor Moon 2

Manga ❑ Sailor Moon 9 (Japonais) 40 F

Mangas Street Fighter II (Français) 47F
❑ Street Fighter 1 ❑ Street Fighter 2

Manga ❑ Striker (Français) 47 F

Mangas Video Girl Aï (Français) 30 F
❑ VGA 1 «Un amour impossible» ❑ VGA 2 «La disparition» ❑ VGA 3 «Régénération» ❑ VGA 4 «Première expérience» ❑ VGA 5 «Dualité» ❑ VGA «Le dénouement»

Minitel ❑ 3615 TOON (Intentions de vote) 98,2 %


Motif «Gohan»


Motif «Trunks»

T-Shirt blanc 100% coton.

T-Shirt Motif «Trunks» 87 F
❑ Taille Small ❑ Taille Medium
❑ Taille Large

T-Shirt Motif «Gohan» 87 F
❑ Taille Small ❑ Taille Medium
❑ Taille Large

Sweat gris 50% coton/50% acrylique.

Sweat ❑ «Gohan» Taille Unique 127 F

MA(N)GAZINES

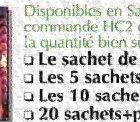
Magazine Kaméha (relié, Français) 47
370pages dont 320 de mangas !
❑ Kaméha 1&2 ❑ Kaméha 3&4

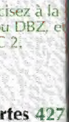
Magazine Animeland (Français) 35F
La référence. Poster ou carte postale offert.
❑ Animeland 15 ❑ Animeland 16
❑ Animeland 17

Magazine ❑ Anime Comic n°3 30F
Un petit nouveau qui promet. Intéressant

LES HERO COLLECTION 3 SONT ARRIVÉS





Disponibles en Sailor Moon et DBZ. Précisez à la commande HC2 ou HC3, Sailor Moon ou DBZ, et la quantité bien sûr. Cartes ci-contre : HC 2.
❑ Le sachet de 10 cartes 27 F
❑ Les 5 sachets 127 F
❑ Les 10 sachets 227 F
❑ 20 sachets+poster de ttes les cartes 427









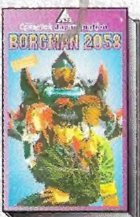
SCOOOOOP ! L'ÉTÉ ARRIVE.

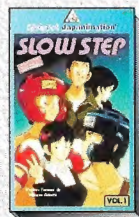
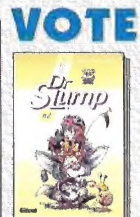


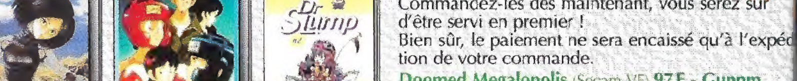
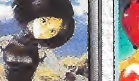
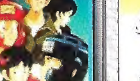
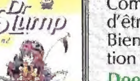
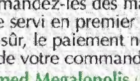
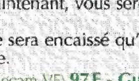
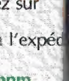


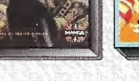
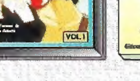


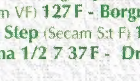
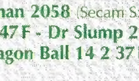
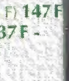


VOTEZ MOIS DE JUIN !

Voici quelques nouveautés du mois de Juin.
Commandez-les dès maintenant, vous serez sûr d'être servi en premier !
Bien sûr, le paiement ne sera encaissé qu'à l'expédition de votre commande.

Doomed Megalopolis (Secam VF) 97 F - **Gunnm** (Secam VF) 127 F - **Borgman 2058** (Secam S:t F) 147 F - **Slow Step** (Secam S:t F) 147 F - **Dr Slump 2** 37 F - **Ranma 1/2 7** 37 F - **Dragon Ball 14 2** 37 F



3615 TOON

News japanimation, dialogue en direct, petites annonces, boîtes aux lettres, jeux primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, discographies, fiches techniques de DA's. Entre autres. Vidéos, Mangas, tout y est. Hop.

Le 3615 TOON (édité par *Pixtel*) ne coûte que 1,27 F/mn, soit à peu près 4 Carambar/mn. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Carambar SA. Sortez couverts.

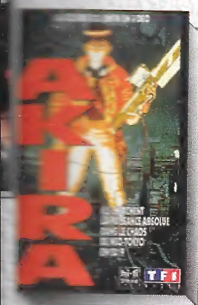
3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

...QUI IL TE PLAIT ! (Int. -18 ans)

LES AFFAIRES...

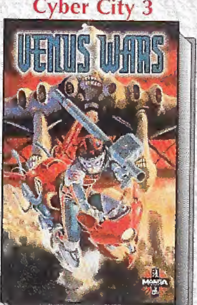
227 F Pack GUNNM
(Les 2 mangas Gunnm + la vidéo Pal V.Ang.)
297 F Pack UROTSUKIDÔJI VF
(Les 2 vidéos Urotsukidôji I et II en VF. Int. -18 ans)
297 F Pack LODOSS 1+2
(2 vidéos Lodoss, Vol. 1 + Vol.2)
297 F Pack COUP DE COEUR
(La vidéo Iria + la vidéo Venus War)
297 F Pack RANMA 1/2 2 Vidéos +Manga
(Les 2 vidéos Ranma + 1 manga Ranma)
297 F Pack AKIRA
(La vidéo Akira + 2 mangas Akira au choix)
297 F Pack CYBER CITY VF
(Les 3 vidéos Cyber City en VF)
347 F Pack APPLESEED
(Les 3 mangas Appleseed + vidéo Pal V.Ang.)
397 F Pack DBZ 3 Vidéos
(3 vidéos DBZ au choix)
497 F Pack DBZ 4 Vidéos +Manga+HC
(4 vidéos DBZ au choix + 1 manga Dragon Ball au choix + 1 sachet Hero Coll. DBZ)
497 F Pack LODOSS 1+2+3+4
(Les 4 vidéos Lodoss soit 9 épisodes !)
897 F Pack DBZ 8 Vidéos
(8 vidéos DBZ au choix). Les 12 vidéos : **1197 F**

...À FAIRE. (Ah, ah, ah.)

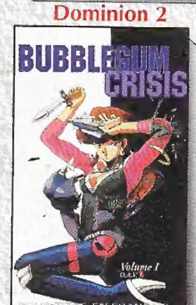

DBZ 11


DBZ 10


DBZ 9


DBZ 8

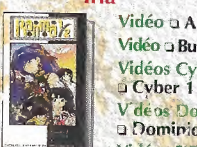

Ranma 1/2 Vol.2


Cyber City 3

Lodoss 4

Dominion 2


Akira


Iria

MAPS

Venus War

Urotsukidôji II

Bubblegum Crisis


DB le film

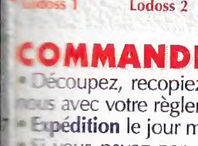

DBZ 1

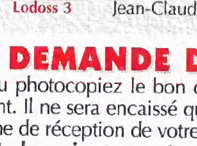
Ranma 1/2

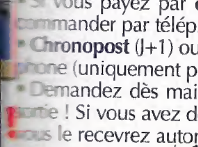

Yohko


Gunnm VA

Appleseed


Lodoss 1


Lodoss 2


Lodoss 3

Vidéo ❑ **Akira** (VF Secam) **147 F**
Vidéo ❑ **Bubblegum Crisis** (S/t F. Secam) **147 F**
Vidéos Cyber City (VF Secam) **127 F**
❑ **Cyber 1** ❑ **Cyber 2** ❑ **Cyber 3**
Vidéos Dominion (VF Secam) **147 F**
❑ **Dominion 1** ❑ **Dominion 2**
Vidéos DBZ 1 à 4 (Secam VF) **137 F**
❑ **DBZ 1** «La poursuite de Garlic» ❑ **DBZ 2** «Le combat fratricide» ❑ **DBZ 3** «Le combat fratricide» ❑ **DBZ 4** «La revanche de Cooler»
Vidéos DBZ 5 à 12 (VF Secam) **147 F**
❑ **DBZ 5** «La revanche de Cooler» ❑ **DBZ 6** «100000 guerriers...» ❑ **DBZ 7** «L'offensive des cyborgs» ❑ **DBZ 8** «Broly le super guerrier» ❑ **DBZ 9** «Mercenaires de l'espace» ❑ **DBZ 10** «Le père de Son Goku» ❑ **DBZ 11** «L'histoire de Trunks» ❑ **DB1 Le Film** «La légende de Shenron»
Vidéo ❑ **Iria** (S/t F. Secam) **137 F**
Vidéo Lodoss (S/t F. Secam) **167 F**
❑ **Lodoss 1 (épisodes 1-3)**
Vidéos Lodoss (S/t F. Secam) **137 F**
❑ **Lodoss 2** (épisodes 4-5) ❑ **Lodoss 3** (épisodes 6-7) ❑ **Lodoss 4** (épisodes 8-9)
Vidéo ❑ **MAPS** (S/t F. Secam) **137 F**
Vidéos Ranma 1/2 (S/t F. Secam) **147 F**
❑ **Ranma 1** (Oav 1-2) ❑ **Ranma 2** (Oav 3-4)
Vidéo ❑ **Slow Step** (S/t F. Secam) **147 F**
Vidéos Urotsukidôji (VF Secam) **167 F**
❑ **Urotsukidôji I** ❑ **Urotsukidôji II**
Vidéos Urotsukidôji III (VA Pal) **147 F**
❑ **III.1** ❑ **III.2** ❑ **III.3** ❑ **III.4**
Vidéo ❑ **Venus WAR** (VF Secam) **167 F**
Vidéos Ushio (S/t F. Secam) **117 F**
❑ **Ushio & Tora 1** ❑ **Ushio & Tora 2**
Vidéos Yohko (S/t F. Secam) **117 F**
❑ **Yohko 1** ❑ **Yohko 2**

GRÂCE AU JOYSTICK À MEMOIRE VAINCRAS.

Joystick ❑ **Super Nintendo** ❑ **Sega Megadrive 197 F**
Ce joystick **à mémoire** permet d'enregistrer vos coups favoris dans sa cartouche **RAM** et de les affecter à 4 boutons. Programmation facile (**écran LCD** !) Ralenti, turbotir, c'est en plus un joystick ultra performant !
Vidéo ❑ **Vidéo Tips Drevet 117 F** Découvrez en vidéo des astuces pour Street fighter, Mortal Kombat, DBZ 2 et DBZ 3... Présentée par **Cyril Drevet**. En prime, des **extraits** des films DBZ et de «Street Fighter» avec Jean-Claude Van Damme.

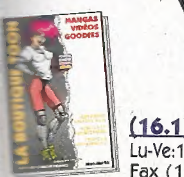






COMMANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
- **Expédition** le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock)
- Si vous payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
- **Chronopost** (J+1) ou **coursier** (livraison le soir-même à Paris) : commandez par téléphone (uniquement paiement par CB).
- Demandez dès maintenant le catalogue, vous recevrez l'**édition juin-août** dès sa sortie ! Si vous avez déjà commandé ou demandé un catalogue à La Boutique Toon, vous le recevrez automatiquement.









(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

3614 TOON
Commande
Promos

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner <u>sans affranchir</u> à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°**
(n'oubliez pas le paiement !) **94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1		
	Au moins un article commandé : un cadeau !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
	5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6		
7		
	Catalogue couleur Mars-Mai 95 (24 pages)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
JP0595
Date de naissance :

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ART
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
Envoi normal (5 jours environ)
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)
Supplément envoi recommandé
DOM (Recommandé avion)
TOM (Recommandé avion)
EUROPE
Envoi recommandé économique
Contre-remboursement : ajoutez
TOTAL À PAYER

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° ____ ____ ____ ____
Expire à fin : ___ / ___ Signature
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

La Famille, Padre...

Joypad est une grande famille. À travers le monde entier, de Kuribo au Japon à Seb l'exilé aux USA en passant par Derek en Grande-Bretagne, Joypad sillonne le monde et vous ramène l'info comme vous ne l'avez jamais vue. Ce mois-ci, en exclusivité mondiale, Doom pour Super Nintendo. Auriez-vous supposé que ce hit "kill-kill" du PC et de la Jaguar sortirait un jour sur la 16 bits de Nintendo ? Inutile de chercher, vous ne trouverez ces photos nulle part ailleurs. Seb l'exilé a frappé fort. Ce mois-ci, vous découvrirez aussi des photos d'Alien Trilogy (Play Station !) et, en exclusivité bien sûr, les premières images de Lobo, le jeu de baston révolutionnaire d'Ocean (p. 21). Kuribo vous a ramené, quant à lui, des photos de Dragon Ball Z et de Gundam PlayStation. Alors que l'E3 s'annonce comme étant le plus fantastique salon consacré aux jeux vidéo de ces cinq dernières années, l'ECTS nous a laissés quelque peu bredouille.

Qu'importe, Derek est d'ores et déjà parti pour vous concocter un reportage sur Primal Rage, le sauvage jeu de baston de la Time Warner Interactive. L'info existe et nous l'avons trouvée ! Et puis la famille, c'est aussi la rédaction, Olivier dit : "Le Professeur", Trazom dit : "Le Pilote", Edmée (euh, pardon Edwige !) dit : "La Cavalière" notre coordinatrice de choc, Simone dit : "Oeil de Lynx", Kendy dit : "Pat d'Ef", Stéphane dit : "La Science", Yuriko dit : "Doigts de Fée", Greg dit : "Le Play-Boy", Linos dit : "L'Artiste", Olivier dit : "Le Tondu", Coco dit : "La Bavarde" et Djima dit : "La Sportive"... la famille quoi. Toutes et tous se décarcassent chaque mois pour vous donner l'info la meilleure. D'ailleurs, il faut que je file faire mon sac pour l'E3... Je vous laisse à cette sainte lecture en vous donnant rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures vidéo-ludiques ! Tchao !

T.S.R. dit : "Le Patron" et toute la famille Joypad.



SOM

JOYPAD 4

maire

M A I 1 9 9 5

TESTS ET PREVIEWS



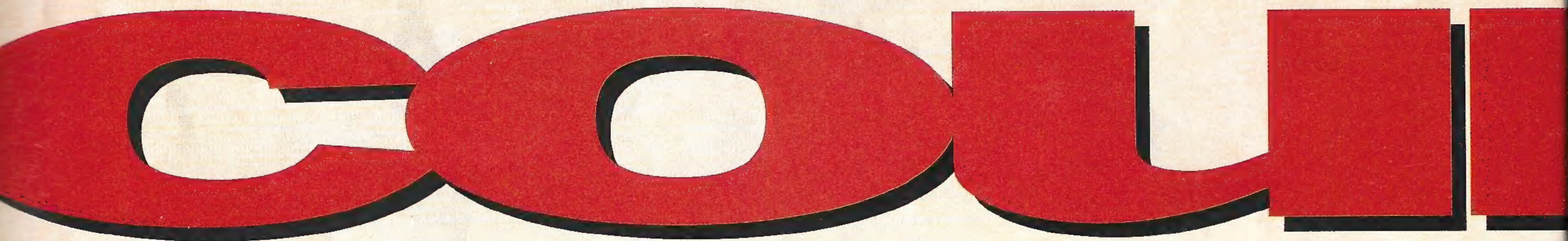
Joypad International, 32 pages pour tout savoir sur DBZ (PlayStation), Daytona USA (Sega Saturn) et Tekken (PlayStation).



JOYPAD est édité par la sociétéHACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés :HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Olivier Revenu, Corinne Bismuth
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO : Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Yuriko Kagotani, Nourdine Nini (TRAZOM). Kendy Ty (KENDY)
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant au JAPON : Kagotani Christophe • Correspondant UK : Derek Dela Fuente • Correspondant au USA : Sebastien Hamon
AbonnementTéléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : Compo imprim, SLI, Champa, PPO.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages, et un poster posé sur le supplément, et le tout filmé.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p143.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 nos) : 1 490 FB





Encore un courrier des lecteurs, un endroit où les lecteurs prennent un bout de papier et écrivent ce qu'ils ont sur le cœur ou tout simplement dans la tête. Et toutes ces lettres, il va falloir y répondre, oui, oui, oui. Bien sûr, une fois la réponse apportée, le lecteur qui aura écrit et qui se verra publié

Messieurs de Joypad, je lis votre magazine depuis le n° 1, et par maladresse, j'avoue avoir jeté tous mes anciens numéros. **Oh, quel maladroit, je rangeais mes magazines, et hop, j'ai trébuché dans le vide-ordures.** Je recherche un numéro de Joypad ou il y avait tout un reportage sur l'histoire des jeux vidéo, depuis Atari jusqu'à la Nes. **Très simple, c'est dans les n° 1 et 2 de ce merveilleux magazine qu'est Joypad. Pour les trouver, bon courage !**

Thomas Chevalier

Salut, Greg !
Landstalker (200 F neuf) et Legend of Thor (500 F neuf aussi) m'intéressent très fortement, mais j'aimerais savoir lequel est le plus orienté "Zelda" ? **Eh bien, c'est tout simplement Thor qui est le plus orienté Zelda. Mais je lui préfère Landstalker. Ceci dit, chacun son truc. Mais Landstalker est tellement mieux....**

Benoît Da Silva

Salut, Greg ! J'aimerais te poser une question. À quand l'Action Replay Mega CD ?
À jamais, car c'était prévu l'an dernier ; mais vu qu'on n'en a aucune nouvelle depuis l'an dernier et que le Mega-CD n'est pas au mieux de sa forme, cela ne sortira certainement jamais.

Nicolas

Salut, Greg ! Je suis une grande petite fan (1,70 m, 16 ans). Depuis le n°31 de votre magazine, ça a été le coup de foudre. Il ne me quitte plus. **Même depuis le courrier du mois dernier ?** Une chose de bien, c'est que votre mag possède une adresse et pas seulement un 3615, parce que moi je suis une pauvre malheureuse, je n'ai pas de minitel. **Pour avoir un minitel, il suffit d'aller le demander gentiment chez France Télécom.** Passons aux questions :
1-Vidéomaniaque de mon état (je possède la Master System, la Nes, la Game Gear, la Gameboy, la Megadrive et le Super Nes), j'aimerais bien savoir quels sont les meilleurs jeux de baston et surtout sur la Super Nes. **Sur Super Nintendo, les meilleurs doivent être Super Street Fighter 2, Samouraï Shodown et Fatal Fury Special. Dragon Ball Z 2 n'est pas franchement mauvais, et pour rester dans les héros japonais, Yûyû Hakushô 2 est lui aussi assez sympa. Dans le rayon Sega, on a Fatal Fury Special sur MegaCD et Gamegear, Samouraï Shodown sur Megadrive et Gamegear, et le meilleur d'entre tous, c'est Yûyû Hakushô Makyotô Issen sur Megadrive.**
2-Voilà ma question la plus importante : je suis passionnée de dessins et je dessine pas trop mal... **En effet, je vois ça...** Le problème, c'est que je ne trouve pas d'adresse qui pourrait m'intéresser, comme des adresses d'éditeurs ou d'auteurs de B.D. Pourrais-tu m'en trouver quelques-unes ? **Les adresses d'auteurs, je ne peux pas te les donner car je n'en ai tout simplement pas le droit. Pour les éditeurs, je te donne l'adresse de Glénat, et vois ce que tu peux en faire : Glénat, 17, rue Bézin, 75014 Paris.**

Julie dite "Yeyette la terreur"

"Nous sommes devenus allergiques aux abrutis qui dénigrent les jeux vidéo"

Salut, Greg !
Je viens de recevoir le dernier numéro de Joypad et de me rendre compte que vous aviez sous-noté le sublimissime Chrono Trigger. Rendez-vous compte : il n'obtient qu'un petit 92 % par rapport à son prédécesseur, le vénéré Final Fantasy 6 qui, en son temps, avait hérité d'un 98 %, alors que Chrono Trigger est 1 8503 874,5 fois mieux. Alors, pourquoi tant de haine ? **Tout simplement parce que Final Fantasy 6 est beaucoup plus long et qu'il n'est pas aussi "facile" que Chrono Trigger. Mine de rien, la seule difficulté de Chrono Trigger, c'est le japonais ; pour le reste, on avance tout seul. En ce qui me concerne, je l'ai fini en une vingtaine d'heures, et je pense qu'il ne vaut pas 18 503 874,5 fois Final Fantasy 6.** Toujours dans le n° 41, je trouve que tu as été sévère avec nos amies les femmes. En effet, ma sœur par exemple répond quand on l'appelle. **Parfait, mais le machisme super phallocrate, c'est fini. On change tous les mois, donc ce mois-ci je te réponds : "Oh, comme tu es dur avec ta pauvre sœur !".** Une dernière chose : sache, cher Greg masqué, que je te soutiens pour que le rédac' chef accepte enfin d'augmenter le nombre de pages allouées au courrier des lecteurs, ne serait-ce que pour qu'on publie ma lettre. **Tu vas être heureux : ta lettre est là, mais on n'a pas de pages en plus.**
David, ton ami pour la vie.

Hello Greg, voici mes questions :
1) Comment peut-on intégrer la langue française dans le jeu Zelda Game Boy ? **Eh bien, en achetant une version française du jeu, tout simplement.**
2) Quel est l'ultime jeu de baston à ton avis ? **Moi, mon préféré, c'est Yûyû Hakushô Makyotô Issen sur Megadrive, parce qu'il est extrêmement bien réalisé, mais surtout parce qu'on peut y jouer à quatre simultanément.**
3) Est-ce que la PlayStation est plus performante que la Saturn en ce qui concerne l'animation 3D et les graphismes? **Les consoles dont tu**

LE BETISIER DES JEUX VIDÉO PAD 42

ROAD RASH III, MEGADRIVE. EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
"Si vous croyez qu'il suffit d'enfiler un blouson de cuir noir pour être le roi de Road Rash III, c'est que vous n'avez jamais roulé sur des zébrés à près de 220 km/h."
Bon sang, mais c'est bien sûr ! Pour être un vrai pilote, il suffit d'aligner quelques bagnards en uniforme sur le sol, et de leur patiner dessus bien fort avec sa moto.

TRUE LIES, SUPER NINTENDO. EDITEUR: LJN
En parlant du cas où votre co-équipier serait capturé : "(...) vous laissant seul pour affronter le jihad et votre mission serait bien compromise. Auquel cas la mission serait vraiment mal en point."
Chez LJN, on aime répéter les choses plusieurs fois afin que le joueur comprenne vraiment qu'il ne faut pas perdre.

ITCHY ET SCRATCHY, SUPER NINTENDO. EDITEUR: ACCLAIM
Description des diverses armes disponibles dans le jeu : "Canon description : faire de la c".

Tout, ici se passe dans l'imaginaire du lecteur auquel il appartien de faire une réponse rapide.

"Même si la maison d'un homme est son château, lorsqu'Itchy e Scratchy arrivent, c'est chacun pour soi."???? Là, personne dans la rédaction n'a su dire ce que signifie cette phrase.

LE ROI LION, SUPER NINTENDO. EDITEUR: VIRGIN GAMES
Envoyé par un lecteur nommé "Joy" :
"Installez votre Super Nintendo de Sega en suivant les indications du manuel d'instructions."
Plus fort encore avec cette recommandation !!

rier

dans le magazine aura encore d'autres questions qui lui viendront à l'esprit. Alors s'il en a d'autres, des questions, le lecteur, il prend une belle feuille avec rien dessus, et il les envoie (ses questions) à Joypad, Courrier des lecteurs, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret, Cedex. Super

me parles sont légèrement équivalentes, mais il semblerait que la PlayStation soit tout de même un soupçon plus puissante en ce qui concerne la gestion de la 3D.

Smili Ali, Casablanca.

Salut à vous tous !
Depuis quelque temps, un copain m'a passé sa Super Nintendo avec Street Fighter 2, et plus je m'entraîne, plus je deviens folle. Et j'ai aussi joué à Donkey Kong Country (super !!!). Et (ne vous inquiétez pas, on y arrive) vu que je parlais de m'acheter une Super Nintendo, mon copain, à moi, m'en offre une ! J'aimerais donc savoir si cela vaut le coup d'acheter des cartouches d'occasion. Je ne m'y connais pas encore beaucoup, donc je ne sais pas si les cartouches se détériorent vite, ou si elles ont une très longue durée de vie, etc. (...) **Oh, non, tu sais, tu peux acheter une console dans les magasins spécialisés dans les jeux d'occasion, cela n'a pas d'importance. Généralement, les cartouches d'occasion mises sur le marché dans les boutiques ont d'abord été testées pour voir leur viabilité.**

Céline Laudet

Salut, Greg !
Vous parlez de deux Memory-Card sur PlayStation. Pourquoi faire ? Et pourquoi deux ? **Une Memory Card parce que jouer à un jeu de rôles sans pouvoir sauvegarder, c'est gênant. En effet, dans les jeux sur cartouche, nous avons ce que l'on appelle des piles qui permettent de sauvegarder les informations. Mais sur un CD, impossible de mettre la pile. D'où la RamCartridge pour SegaSaturn, et la Memory Card pour la PlayStation. Pourquoi deux Memory Cards ? Pour pouvoir copier les informations de l'une à l'autre plus facilement. Cool, non ?** Les mini-CD audio passent-ils sur PlayStation ? **Oui, sans aucun problème.** Y aura-t-il un quadrupleur et une mascotte sur PlayStation ? **Le quadrupleur est prévu, mais pas encore annoncé de manière officielle. La mascotte : tout le monde attend Sony pour voir ce qu'ils vont bien pouvoir nous sortir comme petit bonhomme.** Le salaire d'un testeur est-il honorable ? **Cela dépend du testeur et de son mode de paiement, s'il est pigiste ou salarié. Dans tous les cas, y a jamais vraiment trop à se plaindre ; c'est déjà bien beau d'être payé à jouer.** Y a-t-il déjà eu, dans l'équipe, des problèmes de santé dus aux jeux vidéo ? **Oui, nous sommes devenus allergiques aux abrutis qui dénigrent les jeux vidéo sans savoir de quoi ils parlent, ou qui croient savoir mieux que les autres ce qui amuse les gens.**

Sermet Michaël

Yo toute l'équipe de Joypad !
Dans le n° 40, vous disiez qu'il ne faut pas écrire PS-X, mais à la page 141, c'est marqué PS-X hahahahaha ! **Ah, on n'a pas l'air bête, maintenant ! Qui a écrit ça, encore, hein ? Je leur raconte quoi, aux lecteurs, dans ma rubrique "courrier moralisateur ?".**

Yui (Je suis une fille, O.K. ?)

Réclamation !!! Droit de réponse !!! Salut Greg masqué, j'adore ton masque, même s'il fait un peu peur, ça te rappelle rien ? Non mais, quel massacre de ma lettre ! Une page résumée en "1 738 F pour une vie moyenne de 79 ans (...)" Et le reste ?(...) **Désolé, on n'avait plus de place pour la suite de ta lettre réclamant que je la passe dans son intégralité. Ouah, c'que je suis cruel !**

Broly dit Tara

LE COIN DU GREG MASQUÉ, UN JUSTICIER DANS LA VILLE.

- Je ne sais pas si vous vous en rendez compte, mais c'est parfois très intéressant de naviguer d'une boutique à l'autre, et de constater d'énooooormes écarts entre les prix. C'est assez étrange, mais c'est comme ça ; n'hésitez pas à faire plusieurs boutiques (ou même téléphoner, si vous êtes un adepte de la vente par correspondance), on a souvent de grosses surprises, parfois bonnes et parfois mauvaises.
Ce mois-ci, pas de fanzines ; vous dormez, les mecs ? J'attends de nouveaux titres. Ce doit être la dèche en ce moment car ça va faire quelques mois que je n'ai même pas de nouvelles du Cochon Masqué et de Buki Buki Buiiiii.
- Un truc méga-important : tous les mois, on reçoit des lettres avec une enveloppe timbrée pour une réponse personnelle. Le problème, c'est que l'on ne peut pas vous répondre, nous n'en avons pas le temps. Pour une réponse personnelle ou rapide, le 3615 Joypad est plus indiqué. Voilà, ça me déprime de voir tous les mois des p'tits lecteurs qui attendent une réponse qui n'arrivera jamais. Bouh'snif !!

Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre Super Nintendo (OFF)."
Voici ce que l'on appelle un scoop ! Sega a racheté Nintendo !

BLOODSHOT, MEGADRIVE. EDITEUR: DOMARK
Le commandant de la Fédération Terre envoie deux de ses propres cuirassiers pour lancer une attaque (...)."
Faut être vachement cuirassé pour écrire un truc de ce genre !

Description des armes : "Le lanceur de matière à haute charge pour combat indépendant".
C'est un combat indépendant : le fusil fait la guerre tout seul. Dans ce genre nom à rallonge, c'est pas mal, remarquez...

Le 60-60 est un bon dans les combats car plus plusieurs ennemis peuvent être "arrosés" à la fois."
Les ennemis sont arrosés de fautes de syntaxe.

Edito

PAR TSR

Quoi de plus chouette que d'écrire à six heures du mat. ? Dormir ? Logique, mais certainement moins palpitant. Et puis, on peut toujours, pour tenter de rester éveillé, s'essayer aux pires choses. Lire, par exemple. Vous savez, tous ces mots qui se suivent dans le but d'exprimer une quelconque signification. Qui dit "signification" dit "sens", mais pas toujours "bon sens". C'est pour cette raison, entre autres, que la Revue de Presse veille. Même à six heures du mat. Et puis, ça vous permet de réfléchir au sens profond de notre vie sur la Terre. Vous pourrez à loisir, après cette philosophique lecture (hum !), tenter de tergiverser sur la métaphysique kantienne et filer sur le 3615 Joypad pour discuter avec Frédo des pré-socratiques et du duo dramatico-comique Platon-Socrate. Quel numéro, ces deux là ! Vous réalisez, j'espère ! Vous tenez entre les mains le seul magazine philosophico-vidéoludique. Rien que ça. Bon, je retourne à mes lectures. Une chance, ce matin j'ai envie de rire. Où est

Revue

Que de sang !

Le sang gicle à flots dans les chambres d'enfants. Pas en réalité, mais sur les écrans vidéo... Les producteurs de jeux, en effet, font de plus en plus appel à des scènes violentes. Sous peine, dans le cas contraire, de voir la concurrence emporter le marché. Tout peut se vendre. La réalité est décrite avec un beau souci du détail. À témoin ce jeu où des femmes à moitié nues sont égorgées pour être accrochées ensuite à des crochets de boucher. La scène n'est pas tirée d'un film d'horreur interdit au moins de 18 ans. Elle vient de "Night Trap",

Après une introduction surréaliste digne des meilleurs moments de Nightmare on Elm Street ou d'Evil Dead II - "Le sang gicle à flots dans les chambres" - Monsieur Rosenthal va nous expliquer combien les jeux vidéo sont violents et dangereux. Bouh ! j'ai déjà peur. "Tout peut se vendre", normal, tout s'achète. Si personne ne voulait de "cornflakes", on peut être sûr que Kellogs serait aujourd'hui une fabrique d'aliments pour poissons d'aquarium. Et puis, même les gens s'achètent, alors... Ce n'est pas beau, il ne faut pas le dire fort, ça s'appelle de la corruption, mais c'est sans doute plus subversif qu'un quelconque jeu vidéo qui, quoi qu'il advienne, ne restera qu'un jeu bien "au-delà du réel" comme dirait Trazom. Mais Monsieur Rosenthal ne traite pas ici de politique ou de société. Une chance, serait-on tenté dire. Je passe donc ce chapitre mercantile pourtant bien intéressant – surtout en période électorale–.

Une transition toute trouvée pour enchaîner avec Night Trap. Deux hypothèses apparaissent alors : soit M. Rosenthal n'avait pas la même version du jeu que moi, soit nous n'avons pas la même perception du monde. Très honnêtement, je penche en faveur de la seconde hypothèse. Après tout, on ne peut pas rester indemne, cérébralement parlant, lorsqu'on travaille pour un quotidien qui a 250 ans d'existence. Conservateur ? Qu'allez-vous inventer ! Et puis, seuls les grands esprits parviennent à manier l'ironie avec une telle dextérité - "beau souci du détail" -. Plus qu'un esprit raffiné, M. Rosenthal est un visionnaire, une espèce de messie perdu au milieu de Neuchâtel. Comment n'ai-je pas vu ces "femmes à moitié nues" ? Le ton du dégoût et de l'indignation est de rigueur. Mais si je comprends bien, ces femmes "à moitié nues" sont obligatoirement, de ce fait, à moitié habillées ? En d'autres termes, si elles sont en short et en T-shirt, laissant ainsi exposées, ô vision d'horreur, leurs petites gambettes ainsi que leurs bras, elles sont aussi "à moitié nues" !!! Obscène ! Je n'irai plus jamais voir un match de tennis ! Pire, les Internationaux de natation synchronisée ! Et dire que l'on encourage la jeunesse à pratiquer les sports !

De plus, ces jeunes filles sont impitoyablement "égorgées". Imaginez un peu le sang à l'écran ! Lorsqu'on vous sectionne de façon peu chirurgicale la carotide, il y a de fortes chances - le mot n'est pas adéquat - que le sang gicle dans tous les sens. Ah ! je comprends, c'est une allusion au début du texte. Voilà pourquoi "le sang gicle à flots dans les chambres". Tout s'explique. Ça non plus je ne l'ai pas vu dans Night Trap, mais la piètre qualité des vidéo Mega CD n'aide pas. M. Rosenthal, visionnaire ultralucide (et non pas visigoth, c'est un autre mot) l'a bien vu. Autant que dans "Mortal Combat". Il a d'ailleurs tellement regardé le jeu, qu'il en a oublié de vérifier l'orthographe exacte du titre sur la boîte. S'investir autant dans son enquête, voilà ce qu'on nomme le professionnalisme. Et puis, puisqu'on parle d'orthographe, je glisse une parenthèse de grammaire. Dans "Mortal Combat" - je garde ce titre par admiration - on ne "doit" à aucun moment "couper la tête ou (...) arracher le cœur" de son adversaire. On "peut", à la rigueur le faire. C'est un peu comme si l'on disait : "On doit se lever tous les matins à cinq heures". Je me trompe peut-être, mais ce n'est pas la même chose que : "On peut se lever tous les matins à cinq heures". Dans le second cas, il s'agit d'un potentiel. Mais je comprends M. Rosenthal qui, par souci d'avertir ses concitoyens de la menace, a voulu employer un langage "choc".

À croire que M. Rosenthal à écrit son article dans le seul but de passer dans la Revue de Presse de Joypad. Un grand merci à Felippe Zoccolillo dont la vigilance m'a permis de bien commencer la semaine.

presse

Les jeux vidéo sont-ils dangereux

"Les jeux vidéo ne sont pas tous dangereux et ils ne sont, en tout cas, pas dangereux pour tout le monde. (...) Ce ne sont pas, comme voudraient le faire croire ceux qui ne connaissent pas le problème, des petits monstres violents, abrutis et repliés sur eux-mêmes. Il faut éviter d'avoir une approche trop globalisante de cette pratique culturelle. En 1993, un jeune britannique est mort suite à une crise d'épilepsie due, semble-t-il, à une consommation abusive de jeux vidéo. L'affaire a déclenché une tempête dans les médias. Les détracteurs des "game boys" en ont profité pour lancer une campagne de diabolisation. En fait, les jeux vidéo ne rendent en aucun cas épileptique, sauf si le joueur est déjà sujet à des crises.
Cela dit, un vrai problème peut se poser pour les gens qui jouent beaucoup, et surtout pour ceux qui ne font que ça. Ce sont en général des personnes qui s'ennuyaient auparavant, des gens qui étaient déjà marginalisés et exclus de toute communication familiale.
Mais attention, là non plus, il ne faut pas généraliser. On peut être gros joueur, aimer ça et avoir d'autres pratiques culturelles et une vie sociale riche. Mieux encore : les jeux vidéo peuvent aider les enfants à communiquer entre eux. Les 8-12 ans aiment jouer à plusieurs, mesurer leurs forces respectives, s'affronter sportivement. (...)
Aujourd'hui, la passion du jeu vidéo semble s'être légèrement émoussée, et les ventes stagnent. Le multimédia voudrait bien prendre la relève, mais sera-t-il capable d'être, comme le jeu vidéo l'est encore, un vrai loisir de masse ?"

Les Clés de l'Actualité, par Pierre Bruno

Un article au titre a priori polémique, mais dont, en fin de compte, il faut saluer le bon sens et l'intelligence. Le pour et le contre sont pesés avec équité et l'on s'aperçoit que M. Pierre Bruno voit avec lucidité le monde du jeu vidéo. Je le soupçonne d'ailleurs d'être lui aussi un joueur invétéré. Mais une question se pose à la lecture de cet article : pourquoi les petites parutions, celles qui n'atteignent pas le grand public, sont-elles les plus sensées ? Bien loin de vouloir faire un article à sensation où l'on dit tout et n'importe quoi, M. Pierre Bruno analyse brillamment une situation. Sans fioritures ni effets de style, il dit ce qu'il faut dire et informe le lecteur. Jusqu'à preuve du contraire, l'information me semble être la vocation première de toute forme de presse. Pourquoi faut-il donc que les magazines à fort tirage empruntent un chemin sinon opposé, du moins différent ? Voilà, on nous bassine de Multim[...] dia sans savoir de quoi l'on parle - M. Bru[...] donne dans son article une définition [...] terme lorsqu'il l'emploie - ou bien enco[...] de réalité virtuelle, de cybersex, d'autorou[...] de l'information... und so weiter. Je ne ci[...] rai aucun titre, pas même Actuel, mais [...] lieu de vendre du sensationnel, il serait bie[...] venu de parler de façon concrète des no[...] velles technologies. La réalité virtuelle n'[...] est même pas à ses débuts, que l'on pe[...] déjà lire ici ou là des réflexions sur les "risqu[...] de l'isolement virtuel". Soyez vigilants. So[...] prétexte de vendre plus, d'augmenter [...] tirage déjà faramineux, ces magazines re[...] placent le rêve par le mensonge. Et pu[...] puisque l'on parle de rêve, je retourne s[...] le ring de Tekken.
Merci à Sébastien Pyot qui nous a fait pa[...] venir cet article.

L'Eldorado
des nouvelles consoles de jeux

(...) Quelle attitude adoptent alors les éditeurs de jeux français face à l'émergence de ces nouvelles machines (NDLR : l'Ultra 64, la PlayStation, la Jaguar et la Saturn) qui risquent de tout balayer sur leur passage ? Dans un premier temps, tous ont d'abord fait connaissance avec les machines afin de les juger et de repérer celles qui avaient de réelles chances de séduire le client. La Jaguar semble ainsi avoir été écartée par la plupart des éditeurs, pour des raisons techniques : "Traditionnellement, nous sommes un peu méfiants avec les produits Atari. Mais là, de toute façon, la machine n'est pas à la hauteur", explique Thierry Gaerthner de Delphine Software. Même avis du côté d'Infogrames qui a décidé de ne rien développer sur la Jaguar. De même, un réel scepticisme règne en ce qui concerne la future Pipin d'Apple (tout récemment annoncée au Milia) : considérée comme une machine un peu hybride finalement peu intéressante pour les jeux, elle n'est guère prise en compte dans le futurs développements de ce type de programmes.
Une fois les machines observées, les éditeurs ont alors pris leurs décisions en fonction de leurs stratégies. Du côté Guillemot/Ubisoft, des développements de jeux sur PS-X et Saturn ont déjà commencé depuis plusieurs mois au travers de leur filiale japonaise. Deux produits sont actuellement en cours et sortiront en juin et octobre prochains. "Étant éditeur sur le marché japonais, nous pouvons déjà amortir nos titres là-bas. Ensuite, il est bien sûr intéressant de les sortir aux États-Unis et en Europe", explique Yves Guillemot, le PDG d'Ubisoft. (...) De son côté, Thierry Gaerthner précise : "Chez Delphine, PS-X est la seule machine sur laquelle nous avons commencé des développements. Pour la Saturn, nous attendons de voir. Quant à la Jaguar, nous ne la trouvons pas assez performante".

Multimédia Analyse, le 2 février 1995.

Ce n'est pas la joie du côté de la Jaguar... Multimédia Analyse dirait-il tout haut ce que tout le monde pense tout bas ? L'occasion est idéale pour voir ce que quelques éditeurs pensent de la Jaguar.

Du côté de chez :

- *Acclaim* : "Acclaim ne soutient pas directement la Jaguar (pas de distribution, ni marketing), mais NBA Jam, Franck Thomas Baseball et Mortal Kombat sortiront sur Jaguar développés et distribués par Atari[...]
- *Virgin I.E.* : "Nous suivons l'évolution [...] marché. Nous avons décidé de souten[...] la Jaguar dès le début. Maintenant, si l[...] consommateurs ne suivent pas plus nou[...] arrêterons de développer sur cette consol[...] D'ailleurs, Creature Shock ne devrait pa[...] tarder à sortir sur la Jaguar CD."
- *Time Warner Interactive* : "Des jeu[...] comme Power Drive Rally montrent qu[...] la machine est capable d'avoir de bon[...] jeux. Nous développons des jeux d'arcad[...] à partir du hardware Jaguar en "boostan[...] la machine. De cette façon, nous pou[...] rons les adapter sur la console rapide[...] ment. Pour l'avenir, tout dépend d'Atari[...]
- *Konami* : "On ne développe pas pour Jaguar[...] car au niveau mondial ça ne vaut pas le coup[...] Nous préférons concentrer nos efforts su[...] la PlayStation, la Saturn et l'Ultra 64."

Vous le voyez, beaucoup d'enthousiasm[...] et pas un soupçon de prudence ou d[...] réserve. Autant dire que ces réponses lai[...] sent sceptique. Maintenant, tout comm[...] il ne faut pas vendre la peau de l'ours. [...] peau de Jaguar peut encore valoir so[...] pesant de pesos vidéo-ludiques, alor[...] n'enterrons pas la bête trop vite.

LE SPORT DEBARQUE ENFIN SUR GAMEBOY, EVITEZ SEULEMENT LES CRAMPES AUX DOIGTS...

Nintendo

GAME BOY™

SOLD BY

FIFA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Super GAME BOY

GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality ™

LICENSED BY Nintendo

















LES JEUX DU FUTUR EXPLOSENT EN IMAGES !

demain sera un autre jeu



Donkey Kong Country, Lobo, Alien Trilogy, Chaos Control... autant de titres qui intègrent dans leur conception de nouvelles technologies de l'image. Une nouvelle façon d'aborder les jeux vidéo est en train de naître. L'avènement du CD-Rom et la puissance croissante des nouvelles machines de jeux aidant, l'image ultra réaliste joue un rôle primordial dans le paysage vidéo-ludique. Silicon Graphics, Soft Images, 3D Studio, calcul en temps réel, textures sont autant de noms et de termes qui reviennent aujourd'hui sans cesse dans le jargon du jeu vidéo. Vers quoi allons-nous véritablement ? Comment faut-il concevoir l'avenir en termes de jeux vidéo ? Peut-on d'ores et déjà parler de réalité virtuelle ? Joypad vous ouvre les portes du futur et vous invite à un voyage au cœur de l'image qui aurait fait dire à Scarlett O'Hara : "Demain sera un autre jeu".

T.S.R.



Vers une

Les machines de jeux évoluent, mais les jeux aussi. Les genres des jeux se limitent très vite aux capacités des machines pour lesquelles ils sont conçus. C'est ainsi qu'il serait difficile de songer à une course de voitures ultra réaliste sur Master System. Quoique la notion de réalisme reste quelque peu subjective. Je passe, nous ne sommes pas ici pour philosopher. C'est ainsi que les nouvelles machines relancent l'intérêt du microcosme de la création vidéo-ludique. Alors qu'aucune véritable différence ne séparait les 8 bits des 16 bits, l'arrivée des consoles "new wave" pourrait bien faire changer notre vision du jeu vidéo "traditionnel". Qu'il s'agisse de la PlayStation, de la Saturn ou bien encore de l'Ultra 64 - je ne m'attarde pas sur la Jaguar qui n'a, hélas, pas encore fait ses preuves - toutes ces machines ont un potentiel qui pourrait bien permettre au jeu de sortir du créneau du jouet dans lequel les Européens ont tendance, à tort, à le classer. Les nouveautés "hardware", c'est-à-dire machines, vont alors faire évoluer de manière significative le "software", comprenez les jeux. Ces jeux n'étant pas vidéo pour rien, les premières transformations interviendront au niveau de l'image.

Aujourd'hui, nombreux sont les jeux à intégrer, en guise d'introduction, des scènes d'animations 3D, des séquences se voulant les plus réalistes possible, et ayant pour but de plonger le joueur dans une ambiance spécifique au jeu. Les exemples, quels que soient les formats, ne manquent pas : Kileak the Blood (PlayStation), Panzer Dragoon (Saturn), Lost Eden (PC CD-Rom), Tekken (PlayStation)... D'autres jeux tout aussi impressionnants, intègrent directement ces images dans le jeu. C'est le cas de jeux comme Chaos Control pour CD-I (un jeu Infogrames), ou bien encore Starblade pour 3DO et PlayStation.

Tous ces titres ont un point commun qui est le CD-Rom. Les impressionnantes capacités de stockage de ce support, dont les années 90 marquent l'avènement, autorisent le jeu à prendre un nouvel essor. Jamais jeu cartouche n'aura proposé de telle scènes d'intro. Du moins, des séquences d'une telle qualité graphique. Bien entendu, c'est une chose de stocker des images, mais c'en est une autre que de pouvoir les afficher correctement. Alors que le Pentium (1) se généralise dans la famille des PC, les consoles affichent pour leur part des capacités techniques tout simplement prodigieuses. Les séquences d'intro 3D semblent désormais courantes, et l'on ne parle alors plus que de 3D en temps réel, histoire d'aller encore plus loin. Imaginez un instant un jeu capable de s'adapter quasi instantanément à chacune de vos réactions. Un jeu comme Ridge Racer pour PlayStation annonce partiellement ce genre de jeu. Libre dans un univers... virtuel ?

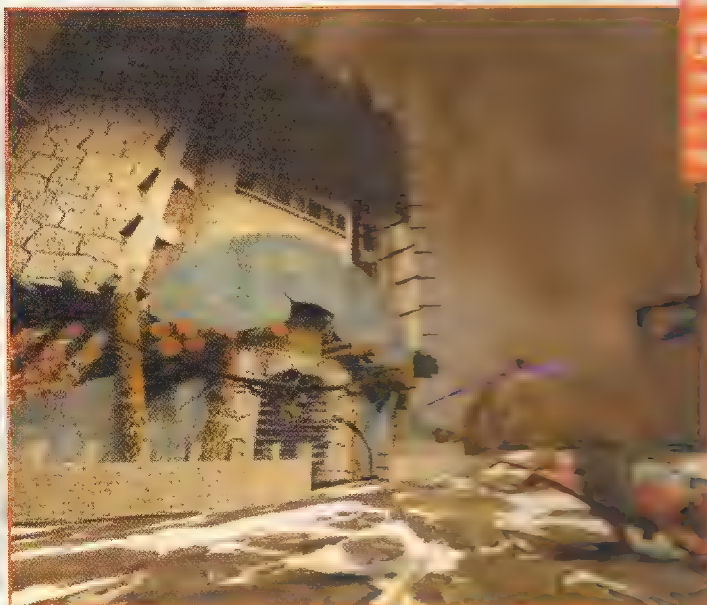


La dernière super-production de la petite équipe française de Cryo, Lost Eden. Un jeu en SVGA d'une grande beauté qui plonge le joueur dans un passé peuplé de dinosaures. Une fois encore, les graphismes sont à la hauteur de nos espérances. Cryo était aussi, avec [illegible], le premier développeur français à intégrer des productions 3DS dans des séquences de jeux.

Quand la fiction cherche la réalité...

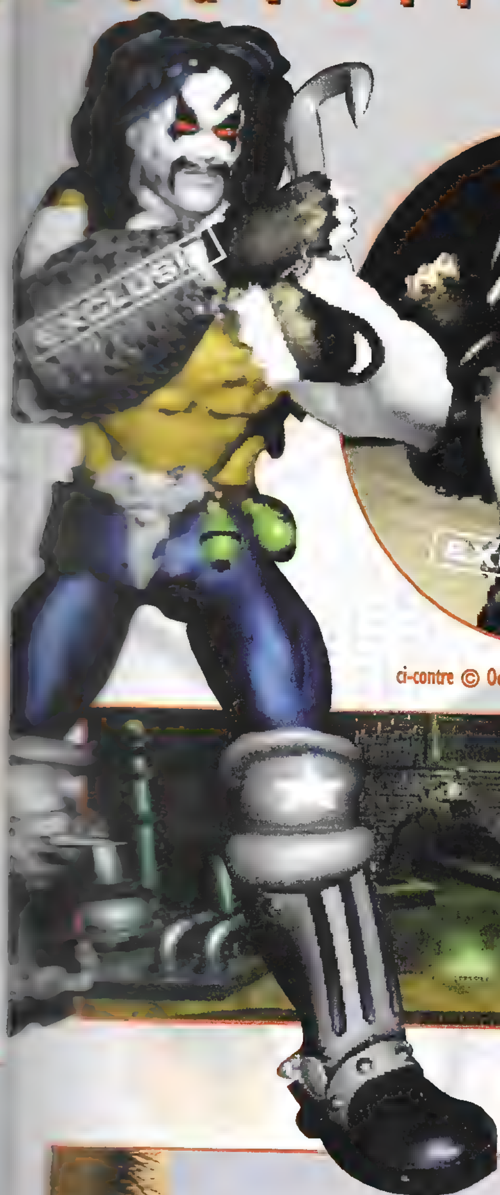
Les images dites "haute définition" envahissent le monde du jeu vidéo. Dans l'univers du PC, les jeux en S-VGA (2) sont de plus en plus courants. Si ces images très réalistes demandent des capacités de stockage et d'affichage toujours plus puissantes, elles requièrent aussi des outils de créations toujours plus poussés. Lorsque l'on parle de création graphique, deux couples de noms reviennent alors : Silicon Graphics (SGI) et Softimage d'un côté, le PC et







e nouvelle ère...





Voici en exclusivité les premiers clichés d'un des grands "hits" en perspective de cette fin d'année. Inspiré du Comics US Lobo, ce jeu de baston entièrement "designé" sous des logiciels Silicon Graphics devait initialement sortir sur console Jaguar. Après avoir été prévu sur Ultra 64, ce titre devrait être disponible sur Super Nintendo et Megadrive fin 1995. Si vous avez toujours rêvé d'affronter le Père Noël dans un duel où tous les coups sont permis, Lobo devrait alors pleinement vous satisfaire. Un concurrent direct du Batman Forever développé par les studios d'Acclaim.

ci-contre © Ocean, 1995.



ci-dessous : © Acclaim, [illegible]







Alien Trilogy est un des t[illegible] dus pour cette fin d'année [illegible] monde fou "designé" par G[illegible] dont le réalisme semble [illegible] exceptionnel. Bénéficiant des [illegible] techniques de capture de [illegible] d'animation des studios Acclaim [illegible] pour la PlayStation, plongera le [illegible] univers glauque et violent au [illegible] affamées d'Aliens. Jamais les [illegible] personnages n'auront été [illegible] jeux d'action changent [illegible] cette fin de [illegible]



© EX Machina/IWERKS, 1995



Un film de quatre minutes au pays des dinosaures. Donner vie à des dinosaures semble peut-être chose facile après Jurassic Park, mais Dino Island précède le chef-d'œuvre de Spielberg. Un tour de force d'Ex Machina, futur acteur du monde du jeu vidéo.

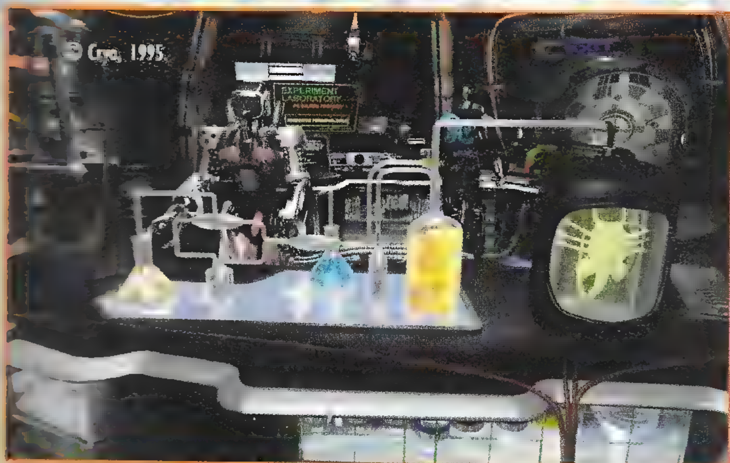


© Silicon Graphics France

Une station de travail SGI. De quoi en faire une table de salon ! Un volume proportionné à la puissance.





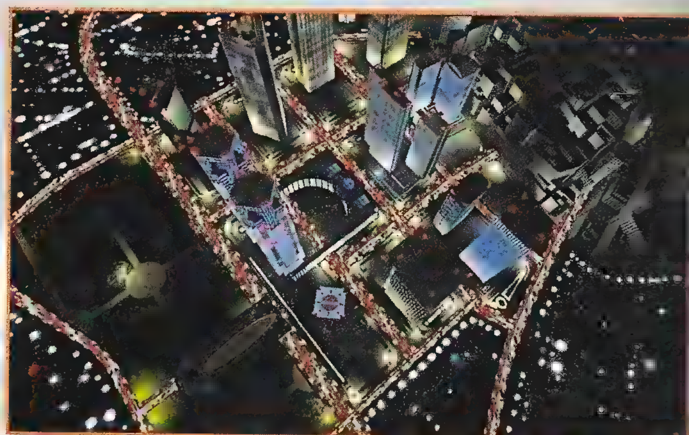


3D Studio (3DS pour les initiés) de l'autre. Alors qu'à la veille de l'E3 de Los Angeles, on vous parle de plus en plus souvent de l'accord signé entre Nintendo et la société Silicon Graphics (3), qui sait aujourd'hui ce que sont les machines de SGI ? Les ordinateurs de Silicon Graphics sont des super calculateurs, des plates-formes de travail professionnelles dont les capacités dépassent tout ce qui peut aujourd'hui exister en PC ou Macintosh. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'Ultra 64 laisse sceptique plus d'une personne. En effet, comment Nintendo compte-t-il offrir l'une des technologies les plus pointues mais aussi les plus chères du monde à moins de 250 dollars ? En février 1994, lors du Games, un salon Belge consacré aux jeux vidéo, Nintendo faisait une démonstration des capacités de sa Project Reality - alias l'Ultra 64 -. L'idée était de montrer ce dont serait capable la machine, en affichant les capacités des stations Silicon Graphics, via de puissants logiciels d'animation 3D. Bluff ! Sous le pupitre principal trônaient deux Onyx, le haut de gamme de chez Silicon Graphics ! Le prix d'une seule de ces machines avoisine le million de francs ! La même chose pour 250 dollars ? Chapeau, Nintendo ! En s'offrant pour partenaire SGI, Nintendo prend un partenaire à la hauteur de ses ambitions. SGI s'impose aujourd'hui comme le leader sur le marché des stations de travail. Avec une gamme variée de produits (Indy, Indigo, Onyx, Challenge...), SGI offre une gamme étendue et puissante que les professionnels de l'image apprécient. Peut-être faut-il voir dans cette alliance un magistral coup de clairvoyance ?

Le pouvoir de l'image

Pourtant, la course à l'image commence. Nombreux sont les éditeurs à s'équiper de stations de travail SGI et de logiciels Softimage. Pourtant, certains préfèrent encore utiliser le PC et des logiciels comme 3D Studio. Un jeu comme Lost Eden, qu'il ne serait pas étonnant de retrouver dès septembre sur PlayStation, est en partie réalisé sous 3DS. L'imagination ne se contente plus des sprites à la Mario ou Sonic. Si aujourd'hui Nintendo compte faire un Mario, il le fera dans le goût de Donkey Kong Country. L'E3 devrait à ce propos être riche en révélation. En affinant la définition de l'image, les éditeurs savent qu'ils pourront séduire un public plus large et plus adulte. Pourquoi ? Parce que l'avenir du jeu est à la simulation, à l'aventure, à ce que l'on appellera la "réalité virtuelle" dans vingt ans. Outre les capacités techniques, le support CD-Rom et le parallélisme dans le développement, qu'est-ce qui réunit le PC et les nouvelles consoles ? Leur volonté de toucher le même public que celui du *Journal de Tintin*, les "7 à 77 ans". La gamme des jeux s'élargissant, un public de plus en plus nombreux devrait ainsi être touché. Alors que d'un côté on parle de "multimédia", de l'autre on parle de textures, de différentiels et de réalisme. L'image est au cœur des débats. Pourtant, force est d'admettre que ces deux univers devraient un jour prochain se compléter. Du côté de chez Sony, il est à l'heure actuelle hors de question de présenter la PlayStation comme une machine "multimédia" à vocation éducative. Le mauvais positionnement du CD-I de Philips, machine à tout/rien faire, servirait-il de leçon ? Pour Sony, la PlayStation n'est, pour le moment, pas autre chose qu'une console de jeux. Cependant, il est évident qu'à moyen ou long terme, la PlayStation autant que la Saturn diversifieront leur activité première qui reste pour l'instant le jeu. Du côté de ces mêmes jeux, un parallèle tend d'ores et déjà à s'instaurer entre les PC et la PlayStation. En effet, les développements sur ces deux standards sont si similaires, que les jeux PC bénéficieront probablement d'une adaptation sur PlayStation et vice versa. Si vous voulez rêver sur les futurs titres PlayStation, regardez donc la gamme des produits PC CD-Rom.


© EX Machina/IWERKS /AT & T, 1995.


Un "ride" époustouflant qui traduit ce nouveau besoin d'images ultra réalistes. Go and "Ride the Network" !

© Cryo, 1995.


© Cryo, 1995.

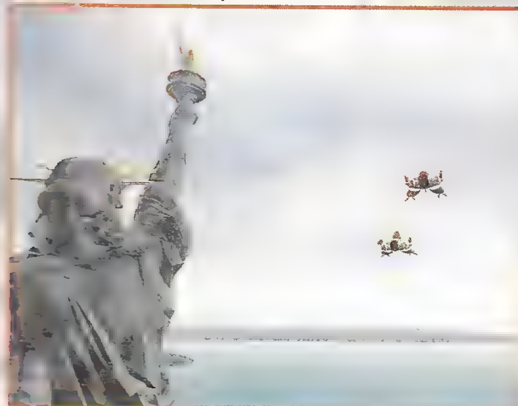
Le tout dernier projet de Cryo. Un jeu inspiré de la bande dessinée Alien qui plongera le joueur dans l'univers fou de Giger. Fans d'action et de Marines, ce jeu pourrait bien satisfaire tous ceux d'entre vous qui attendent avec impatience Alien Trilogy.

PC et PlayStation, les faux jumeaux

Les "rides" témoignent de ce nouveau besoin de réalisme. Le but du "ride" est de plonger le spectateur/acteur dans un univers faussement virtuel. C'est-à-dire que l'acteur ne peut en aucun cas agir sur ce qu'il "vit". Il ne fait que subir, et observer. Mais si l'impression de réalisme semble si poussée, c'est tout simplement que les images projetées suffisent à persuader l'acteur de leur "véracité". Ex Machina est une société française spécialisée dans la conception d'images dites "de synthèse". Spécialiste du "ride", Ex Machina a réalisé Dino Island en 1991, un Jurassic Park avant l'heure, et plus récemment AT&T prévu pour le Dôme de la communication AT&T à Epcot Center en Floride. Voyage au pays des dinosaures ou dans le monde de l'information numérique, l'image transporte le spectateur qui pourrait bien, d'ici quelques années, devenir le joueur/acteur. Ex Machina n'exclut d'ailleurs pas de travailler très prochainement sur des jeux vidéo. Preuve, s'il en était besoin, que les images jouent un rôle croissant dans l'évolution du jeu.

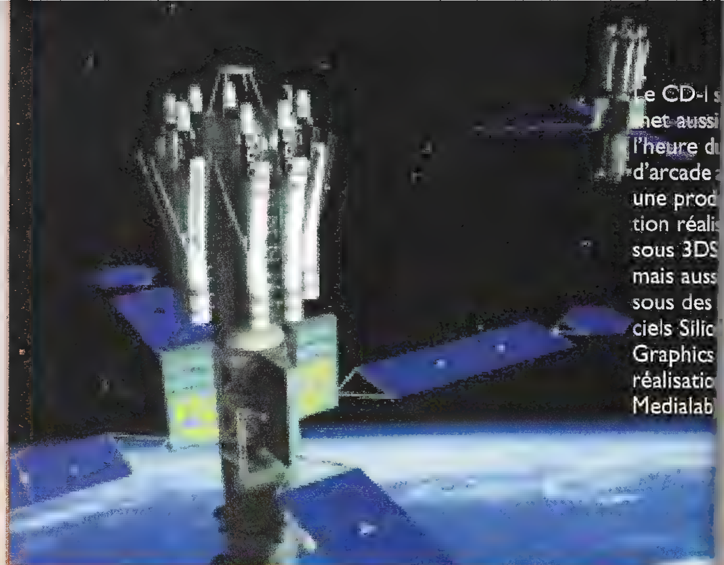
Où va-t-on ?

© Infogrames Multimédia/Philips Média France, 1995.



Le but avoué de ce que l'on appelle la "réalité virtuelle" n'est-il pas de proposer de l'ultra-réalisme ? Les jeux de baston font de plus en plus "vrais" (Virtua Fighter 2, Tekken, Toh Shin Den, Lobo) et les courses de voitures suivent la même route (Demolish'en Derby, Daytona USA) et ainsi de suite. Le Virtua Hydlide de la Saturn traduit aussi la même tendance : une aventure réaliste. En limitant l'effort imaginatif à fournir, les concepteurs savent qu'ils pourront intéresser un public adulte pour lequel trois sprites qui se battent en duel ne représentent pas un combat acharné. La PlayStation, la Saturn et depuis longtemps le PC concourent à changer le visage du jeu vidéo tel qu'on le conçoit à l'heure actuelle. Alors qu'on ne sait encore rien de l'Ultra 64, on peut supposer qu'une alliance avec SGI ne peut qu'être payante à un moment où l'on recherche avant toute chose la qualité des images, et ce avant même l'intérêt du jeu. Les jeux traditionnels (plates-formes, baston classique...) auront peut-être du mal à survivre, mais ils ne disparaîtront pas. À chaque âge de joueurs son genre de jeu. Témoins aussi de cette tendance au réalisme, les jeux utilisant les techniques de digitalisation ou de rotoscoping. Mortal Kombat ne se veut-il pas plus "vrai que vrai" ? Certains diront que le jeu vidéo commence à ne plus ressembler à du jeu vidéo, mais les autres, ceux que le futur fascine, diront qu'une nouvelle ère du jeu est en train de naître.

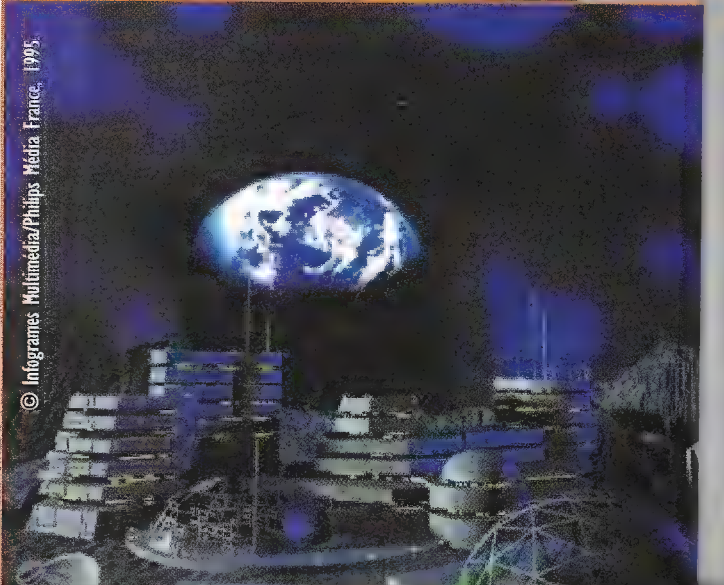
(1) Le Pentium est le dernier-né de la famille des microprocesseurs d'Intel. Dès 1996, une nouvelle génération de processeurs devrait prendre le relais : les P6. Preuve, s'il en était besoin, que les capacités des machines ne cessent de croître et ce d'une façon exponentielle et rapide. Néanmoins, les Pentium restent encore coûteux, puisqu'il faut aujourd'hui compter plus de 10 000 francs pour une bonne configuration de PC Pentium.
(2) Le S-VGA est la nouvelle norme vidéo PC qui autorise un affichage de 640 x 400 pixels minimum en 256 couleurs. Lost Eden fait partie de ces jeux en haute résolution.
(3) Pour l'année 1994, la société Silicon Graphics a augmenté ses bénéfices de 60 % ! Sur l'exercice fiscal clos en juin 1994, SGI annonçait des bénéfices nets s'élevant à 141 millions de dollars soit plus de 700 millions de nos francs à nous... Une alliance avec Nintendo ? Qui se ressemble s'assemble, non ?



Le CD-I s
net aussi
l'heure du
d'arcade
une prod
tion réalis
sous 3DS
mais auss
sous des
ciels Silic
Graphics
réalisatio
Medialab







© Infogrames Multimédia/Philips Média France, 1995.

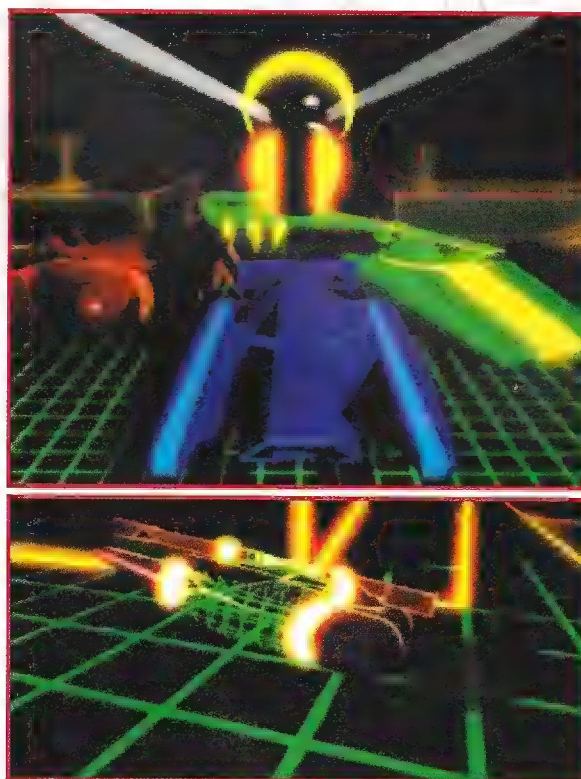
UN SALON TRÈS PLAYSTATION





Fidèle à lui-même, l'ECTS ne nous aura une fois de plus pas surpris. L'Europe bouderait-elle les consoles ? Cependant, au terme de ce passionnant salon, une conclusion s'impose : Sony prépare méticuleusement son arrivée en Europe. Grandiose, la prestation de Sony sur ce salon prouve, s'il en était besoin, que le géant japonais ne saurait se satisfaire des seuls marchés américano-japonais. Un soulagement pour tous les joueurs européens.
TSR

Que pouvait-on espérer d'un salon européen se déroulant du 26 au 28 mars dernier, soit à peine un mois et demi avant le fameux salon de Los Angeles baptisé E3 pour Electronic Entertainment Expo ? À vrai dire pas grand-chose, et s'il est une phrase qui revenait comme un leitmotiv dans la bouche de tous les éditeurs, c'était bien : "Il faudra attendre l'E3 pour en savoir plus". Autant dire : "Circulez, y a rien à voir" ou presque. Pourtant, certains éditeurs ont tout de même joué le jeu et présenté des produits qui, pour certains, valent le détour.
Gigantesque, somptueux et technologiquement supérieur, Sony faisait ici sa première apparition européenne sur un salon. Sur quelque 1 500m2, Sony faisait le démonstration de sa PlayStation. Avec des bornes de jeu disposées sur la quasi-totalité du stand, sur lesquelles des joueurs pouvaient s'essayer à Tekken, Starblade Alpha, Toh Shin Den, Ridge Racer, Motor Toon et Cyber Sled, Sony avait joué la carte du "grand spectacle". Un stand qui ne désemplissait pas du matin au soir. Ajoutez à cela un écran géant pour des démonstrations de Toh Shin Den ou Ridge Racer ainsi qu'une salle obscure pour des démonstrations techniques de la PlayStation, et vous obtiendrez un "show" qui n'a laissé personne indifférent. En terme de jeux, pas une seule nouveauté à se mettre sous la dent. Pour ça, il fallait pousser l'investigation plus loin, du côté de chez Psygnosis, la première filiale Sony de développement de jeux.



Psygnosis : au service de la PlayStation

Des jeux en développement, il y en a sur la PlayStation. Si l'on en croit les porte-paroles de Sony, une quarantaine de titres devraient être disponibles sur la version officielle de la PlayStation, et ce avant la fin de l'année. Bien sûr, Toh Shin Den, Tekken, Ridge Racer seront de la partie, mais aussi des titres inédits que



l'on doit, pour certains, aux développeurs français et anglais de Psygnosis. On peut par exemple s'attendre à une simulation de football tout simplement hallucinante. Pas de photos à l'heure actuelle, car le projet est encore top secret. Mais Joypad peut d'ores et déjà vous annoncer que ce titre sera un monument. Toujours du côté de la dynamique filiale de Sony, on trouvera Lemmings 3D, Discworld, Novastorm et Myst, des jeux déjà présentés dans des versions PC CD-Rom, mais aussi Krazy Ivan, un méga jeu d'action, Sentient, une mission impossible sur une base stellaire à réaliser en 72 heures, Assault Trigs, un jeu de combat dans l'esprit du film Tron, Wipe Out, une simulation de pilotage de vaisseau spatial et enfin Demolish'em Derby qui devrait être le Daytona USA de la PlayStation. Vous vouliez de la variété ? En voilà. Des titres encore jamais vus qui, c'est une surprise, ne surgissent pas du pays du Soleil levant.

Sur les traces de la PlayStation...

Une fois n'est pas coutume, les créatifs français ont pu décrocher la vedette sur ce salon international. Amazing Studios, l'équipe de développement où "sévit" le célèbre et médiatisé Eric Chahi, présentait aussi son chef-d'œuvre : Heart of Darkness. Un titre aussi attendu que plébicité par toute la presse internationale. Le magazine britannique Edge met d'ailleurs à l'honneur ce titre français dans son numéro de mai (n° 20) en lui consacrant sa couverture, mais aussi un article fort détaillé. Les puristes bondiront en voyant un titre prévu pour PC CD-Rom dans les colonnes de Joypad. Pourtant, sachez d'ores et déjà que ce titre devrait être adapté sur la PlayStation, tout comme nombre de produits CD-Rom PC. En effet, l'adaptation d'un jeu PC CD-Rom à la PlayStation est aussi peu compliquée que rentable. D'autre part, il eut été stupide de ne pas vous parler du titre événement de ce nouvel ECTS. Jetez donc un œil aux quelques photos ici présentes, et reportez-vous à notre dossier sur les nouvelles techniques de l'image, dans le présent numéro, pour en savoir encore plus. Néanmoins, sachez qu'Heart of Darkness ne devrait pas montrer le bout de son nez avant quelques mois. Virgin, qui chaperonne Amazing Studios, ne manquera certainement pas de nous tenir informer en temps et en heure, surtout que nos plus fins limiers sont déjà sur les traces de cette version PlayStation.

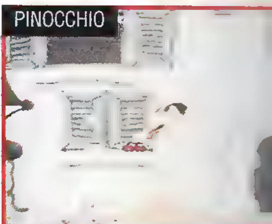
À l'est d'Eden...

Virgin qui, de son côté, ne présentait aucun véritable produit PlayStation. Pour voir la dizaine de produits en développement sur la console de Sony, il faudra attendre Los Angeles et son E3. Toutefois, si vous voulez vraiment deviner les titres à venir, regardez donc la gamme de produits CD-Rom de Virgin avec, entre autres, Lost Eden, un titre développé par Cryo.
Et Sega dans tout ça ? Où était donc la Saturn ? Pas très loin à vrai dire, à quelques kilomètres de là, dans les locaux de Sega Europe qui, pour une fois, servait de lieu d'exposition. Là aussi, mais dans une moindre mesure, vidéo sur grand écran et bornes de présentation permettaient aux "segamaniacs" de découvrir des titres comme Daytona USA ou Panzer Dragoon. Autant le dire de suite, aucune nouveauté, si ce n'est que la Saturn se montrait à l'Europe. Côté jeux, rien à se mettre sous la dent, si ce n'est l'annonce de la Time Warner Interactive d'un Virtua Racing, version Saturn dont nous vous avions déjà parlé.
Discrètes, les nouveautés 32 bits en terme de jeu se réservaient pour l'E3. Vous pouvez attendre avec impatience notre numéro de juin qui vous parlera en détail des nouveautés PlayStation, Saturn mais aussi Ultra 64 !

Que reste-t-il aux autres ?

Mais ce n'est pas une raison pour oublier le marché des 16 bits qui, jusqu'à preuve du contraire, reste encore le premier marché au monde. Là non plus, les véritables nouveautés ne sont pas légion. Sans doute est-ce le syndrome "E3", car les 16 bits sont encore loin d'être mortes. Votre Super Nintendo et votre Megadrive ont encore


PINOCCHIO


PINOCCHIO


PINOCCHIO


PINOCCHIO


PETE SAMPRAS TENNIS

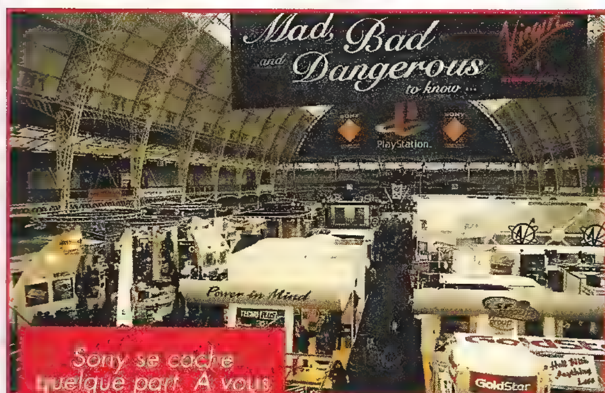

PETE SAMPRAS TENNIS


VIRTUA RACING


POWER DRIVE RALLYE







Sony se cache quelque part. A vous de trouver où.

quelques années à vivre tranquilles. Le règne PlayStation/Saturn/Ultra 64, ce n'est pas encore pour aujourd'hui. Néanmoins, Virgin présentait l'une des seules nouveautés du salon avec Pinocchio pour Super Nintendo et Megadrive. Inspiré du célèbre dessin animé de Walt Disney, ce jeu de plates-formes invite le joueur à suivre le périple de ce pantin de bois pas comme les autres. Le jeu bénéficie d'une animation irréprochable, de graphismes aussi fins que colorés, et l'on peut s'attendre encore à un hit pour la rentrée 1995. Une fois encore, tout comme le Roi Lion, le jeu s'adresse en priorité à un public jeune.

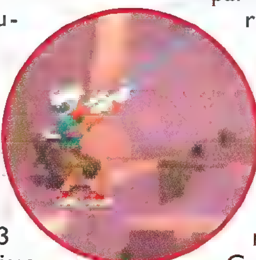








De son côté, Codemasters présentait ses nouvelles moutures de Pete Sampras et de Micro Machines. Prévus pour l'année prochaine, Pete Sampras 96 et Micro Machines 3 pour Megadrive proposent chacun leurs lots de petites nouveautés. Pour Micro Machines 3 par exemple, il sera désormais possible de construire ses propres circuits grâce à un éditeur. En attendant la nouvelle année, Codemasters annonçait aussi, pour septembre, Super Skidmarks pour Megadrive, un jeu de courses de mini-Austin, dans l'esprit de Micro Machines. L'éditeur concentre son énergie sur des formules qui font recette.



Dans la série des mises à jour, Electronic Arts, le spécialiste du genre, a aussi profité du salon pour annoncer quelques nouvelles moutures de jeux particulièrement connus tels que FIFA'96 ou bien NBA Live'96 pour Megadrive, mais aussi certain-ment pour Super Ninte-do. On pouvait aussi vo- du côté d'Electronic Ar- la dernière création d- Delphine Software (l- créateurs de Flashbac- baptisée Morph. Ce j- d'aventure 3D, dans l'e- prit de Flashback, pour P- CD-Rom devrait être rap-dement adapté sur Pla- Station. Dans le mêm- genre qu'Alone in th- Dark, ce titre bénéfic- néanmoins d'une techn-logie beaucoup plus abo-tie et d'un scénario d'e- fer. Un titre que vo- pouvez attendre avec i-patience.

Banal comme un ECTS...

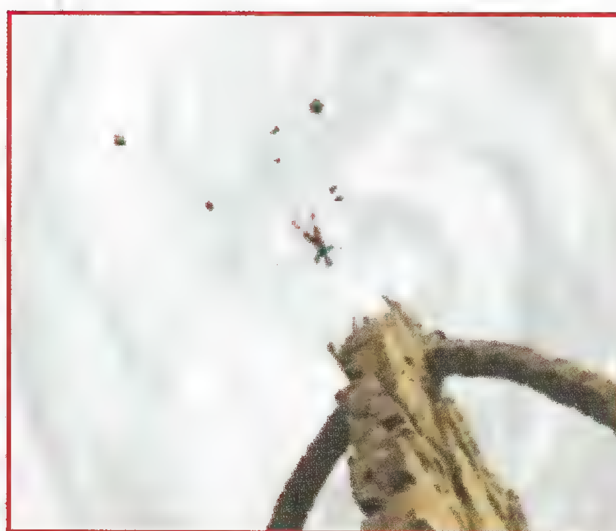
Impossible cependant d- terminer le salon sa- avoir fait un détour sur- stand Atari. Subissant bruyante concurrence

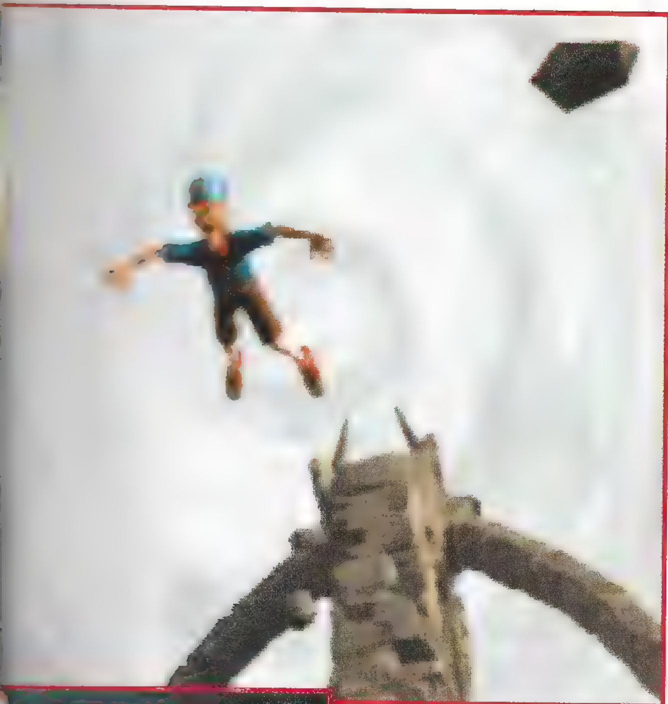


Preuve est faite que les jeux vidéo ne sont pas les seules attractions amusantes sur un salon anglais...



Un grand écran pour des démos explosives du côté de chez Sony







Heart of Darkness, une création française que l'on trouvera dès la fin de l'année sur les PC CD Rom et qui devrait, selon toutes probabilités, se retrouver sur Playstation. Admirez donc ces quelques clichés, et avouez qu'il aurait été dommage de manquer l'événement du salon.





Sony placé juste à ses côtés, Atari présentait sur ce salon son lecteur de CD-Rom pour Jaguar. Nous ne vous représenterons pas la bête que nous vous avions montrée en exclusivité dans notre dernier numéro. Outre ce lecteur, Atari montrait aussi des versions plus abouties de certains jeux déjà connus : Burn Out, une simulation de course de motos, Fight for Live, le surprenant Virtua Fighter de la Jaguar, Highlander, un jeu inspiré du dessin animé et non pas du film, Power Drive Rally de la Time Warner Interactive, Soulstar, le shoot-them-up de Core Design qui existe déjà sur Mega CD et F1 Racer, une simulation de F1 qui devrait pulvériser sans mal le malheureux Checkered Flag. Plus que les jeux, l'annonce concernant le prix de la Jaguar fut sans doute la seule véritable info - ajoutez à cela le code secret de Fight For Life pour déshabiller l'une des combattantes ! -. La Jaguar devrait désormais se vendre au prix de 1 290 francs ! Sans jeu, mais ce n'est pas un mal, ça vous évitera de vous coltiner Cybermorph. Quant aux jeux, les plus chers d'entre eux (Doom, Alien Vs Predator...) sont toujours au prix de 549 francs. Vivement que le support CD-Rom arrive et fasse baisser les prix !

Vivement l'E3 !

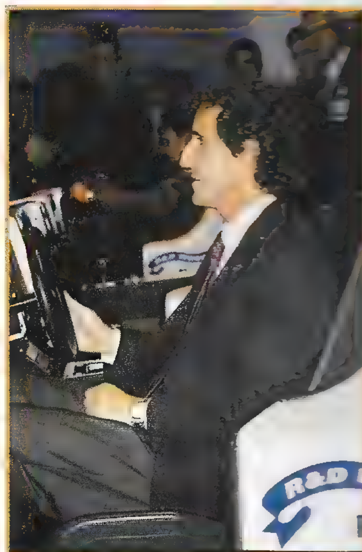
Passionnant salon que cet ECTS là ! Vivement l'E3 et ses dizaines de nouveautés ! L'Ultra 64, Lobo pour Super Nintendo, Batman Forever, la PlayStation et ses multiples jeux Earthworm Jim 2, Mortal Kombat 3, les prochains titres Saturn, tout sera dans le numéro de juin de Joypad. Un numéro chaud comme l'été qui commencera alors. Et dire qu'on voulait prendre des vacances... Ce n'est pas grave, tant que les jeux sont là, tout va !
Pour un prochain compte-rendu de salon, rendez-vous le mois prochain et attendez-vous à en avoir plein les mirettes !

TSR





LA TETE DANS LES NUAGES



© TSR

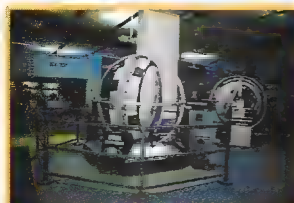


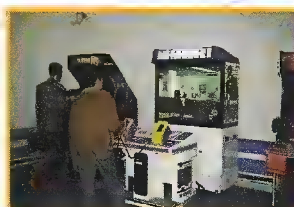












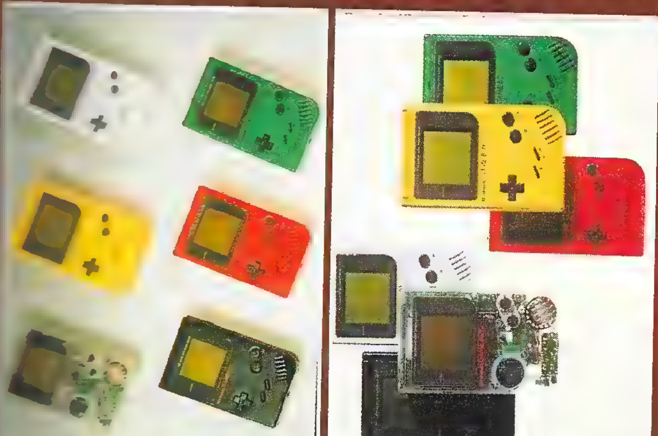
SEGA L'ARCADE EN GRAND !

Adresse complète : Centre Sega, "La tête dans les nuages",
5, boulevard des Italiens, 75002 Paris.
Tél. : 42.44.19.19.
Métro : Richelieu-Drouot.

GAME BOY

SIX NOUVELLES GAME BOY !

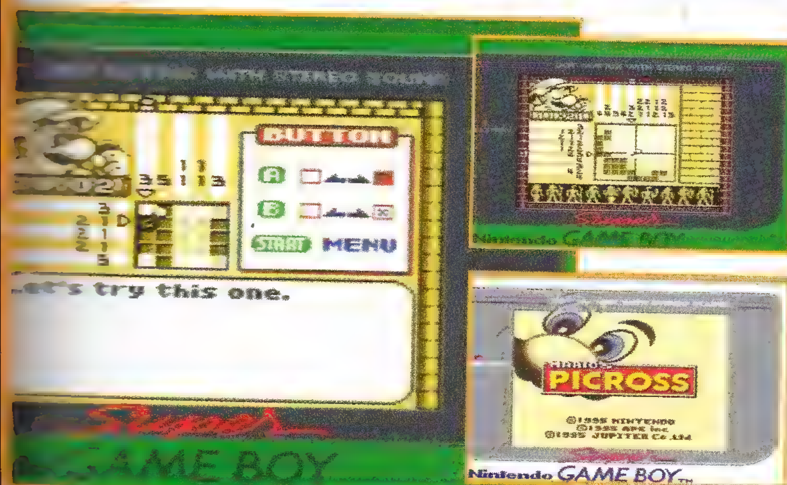
Au moment où vous lirez ces lignes, Nintendo aura lancé sur le marché six nouvelles Game Boy au "look" très, comment dire... coloré ! Pour le même prix, vous aurez en effet le choix entre une portable rouge, verte, jaune, blanche, noire et une transparente avec mécanisme apparent : il suffit de choisir...



MARIO'S PICROSS

GAME BOY
ÉDITEUR : NINTENDO

Attention, grand hit en prévision, un hit de réflexion et qui fait enfin revenir les jeux qui ont fait le succès de la Game Boy chez les adultes et les femmes lors de sa sortie dans le monde. À l'époque, en effet, les jeux de réflexion pure étaient nombreux et passionnants. Je me rappelle de [illegible] Q-Billion, Puzznik et autre Puzzle Boy. Le mois prochain, nous vous présenterons une bombe pour vos neurones, un truc qui va vous rendre fous, petits et grands. Le principe est de remplir les cases de grilles de plus en plus grandes en faisant attention à respecter un nombre donné à l'avance et indiqué au début des lignes et des colonnes. C'est original, c'est tout sauf de l'action, et la caractéristique principale est de ne pas pouvoir s'en détacher, même après de longues heures de jeu. On vous explique tout ça le mois prochain, préparez l'aspirine en attendant !

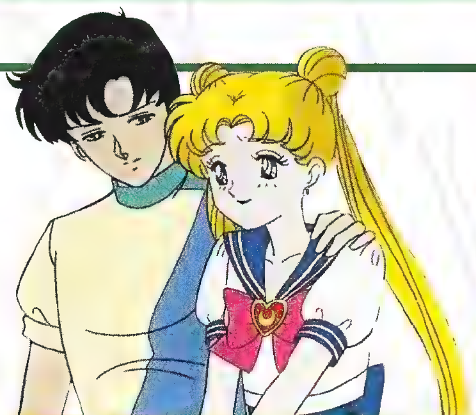


EXPOSITION-VENTE

de celluloïds originaux de grands dessins animés japonais... À Paris !

Le But :

Pour la première fois en Europe, une grande exposition consacrée aux celluloïds originaux de production de grands dessins animés japonais va se dérouler en France, et plus précisément dans la capitale. Je crois que c'est Paris en l'occurrence. Cette "expo-vente" de nombreuses œuvre venues tout droit du pays du Soleil levant, est destinée avant tout à faire connaître l'animation au grand public, mais aussi et surtout à "récompenser" tous les aficionados qui attendaient un événement de cette ampleur depuis un certain temps déjà. Il faut dire que cette manifestation arrive au moment même où cet art explose véritablement, jusqu'à devenir un véritable phénomène de société dans notre pays qui trouve un impact insoupçonné chez les jeunes... et les moins jeunes. Il n'y a qu'à voir les dessins animés japonais à la télévision ou les nombreuses traductions de cassettes vidéo de DBZ, Akira et autre Venus Wars, pour se convaincre de l'attrait grandissant qu'elle suscite partout en Europe.





LES CELLULOIDS PRÉSENTÉS :

Il y aura principalement des œuvres tirées des dessins animés suivants :

- Porco Rosso de Myazaki (1991)
- Léo le lion (1965)
- Astro le petit robot (1963)
- Georgie (1984)
- Saint-Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque) (1987)
- Dragon Ball Z
- City Hunter
- Sailor Moon
- Ranma 1/2, etc.

LIEU ET DATES DE L'ÉVÉNEMENT :

La galerie Catto Animation, 53, rue Vieille-du-Temple à Paris dans le IVe arrondissement où se déroulera cette manifestation, est la seule galerie spécialisée en France dans la présentation et la vente de dessins originaux ayant servi à la réalisation des plus grands dessins animés. Elle dispose d'ailleurs du statut de Disney's Prefered Gallery et est distributeur exclusif de nombreux Studios tels que Warner Bros, Hanna Barbera, 20Th Century Fox, etc. Les dates pour aller visiter/acheter ces merveilles sont comprises entre le samedi 29 avril et le dimanche 28 mai 1995. Elle est ouverte du mardi au samedi de 10 h30 à 19 h et le dimanche de 14 h à 19 h. Tél. : (1) 48.04.54.59. Fax : (1) 48.04.56.10. Métro : Hôtel de Ville ou Rambuteau. (Le prix des "cellulos" Le prix des œuvres proposées démarrera à 300 francs.)

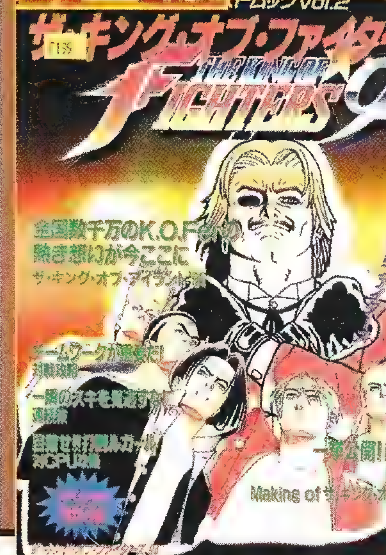


Leader Games à fond la forme !



Suite au succès incommensurable ou presque de King of Fighters'94, Joypad a cherché à travers le tout Paris tout ce qui pouvait se rapporter à la saga. C'est chez Leader Games que nous avons trouvé le gadget le plus particulier : un CDV (disque laser vidéo au standard NTSC) consacré au jeu. Rien à voir avec le dessin animé, puisqu'il s'agit en fait d'une heure de jeu. Un disque de collection, ou bien à réserver à ceux d'entre vous qui ont un lecteur laser mais pas de Néo Géo. Autre nouveauté King of Fighter'94 : un livre japonais entièrement consacré à votre saga favorite. Il faut aussi savoir que le même livre existe pour Samurai Shodown. De quoi découvrir tous les coups de ces deux jeux fantastiques. Puisque je parle Neo Géo, sachez que certains titres Neo CD sont dispos en boutique au prix de 199 francs ! Si vous êtes tenté, un seul numéro de téléphone : le (1) 48.06.68.30. Joypad poursuit son tour des boutiques qui valent le coût, alors au mois prochain.

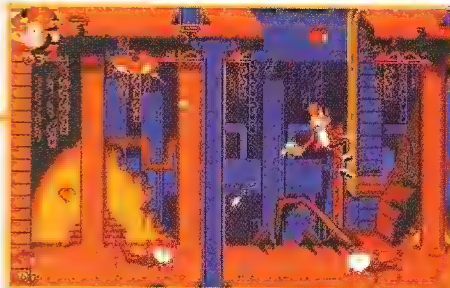


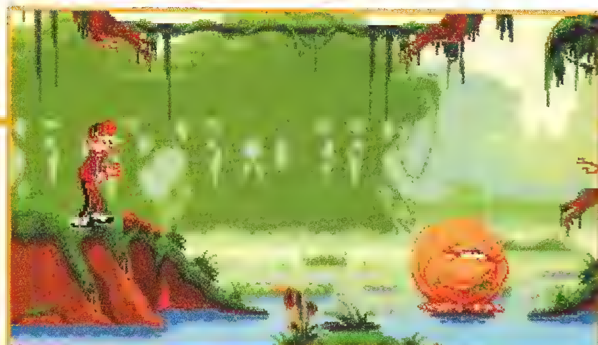


SPIROU

[illegible]

[illegible] on est entre Français, alors on aime ça et on continue ! Après les [illegible] Infogrames nous prépare une version de Colargol au pays des fées [illegible] pardon, une version de Spirou sur nos 16 bits préférées. On retrouve la [illegible] de graphistes et de programmeurs fous, ces Lyonnais au grand cœur qui nous [illegible] de plates-formes de derrière les fagots. On peut s'attendre ainsi à des [illegible] la BD et une jouabilité qui sera à l'honneur du groom préféré de nos [illegible] peut-être de remettre ce héros au goût du jour et, de toute façon, [illegible] car Infogrames commence à être rôdé en ce qui concerne les adapta-[illegible] de BD sur console. En attendant Obélix puis Tintin et Milou, Spirou se lance [illegible]







La Néo CD pas chère

[illegible] Néo Geo CD, [illegible] World Heroes [illegible] Soccer Brawl, Super Sidekicks et Ghost Pilot [illegible]





NHL HOCKEY

[illegible]
[illegible] ELECTRONIC ARTS



[illegible] été converti sur un bon nombre de consoles, le jeu de hockey le plus [illegible] monde (si, si, je le pense !), se voit adapté (on s'en serait douté) sur la [illegible] dirai même plus : sur la Super Game Boy ! Vous commencez à être [illegible] maintenant, car tous les titres récents sont compatibles avec cette cartouche-[illegible]-couleurs. Comme c'est une licence officielle, vous vous doutez bien [illegible] retrouverez toutes les équipes de la fameuse ligue américaine, et que vous [illegible] même vous éclater avec vos joueurs préférés. Le piment essentiel étant bien [illegible] les différentes compétitions possibles et la possibilité de jouer à deux en [illegible]. Sa sortie est prévue pour le mois de juin, si tout va bien !

Saturn à l'obsession !

✪ Il y a deux mois, nous vous présentions, non sans une certaine fierté, la version européenne de la SegaSaturn. D'un noir brillant, elle faisait des envieux parmi tous les membres de la rédaction, qui regrettaient presque de posséder la version japonaise, pour la seule différence de couleur ! Jamais contents, les gens. Cette fois, nous vous montrons les différents accessoires pour cette console 32 bits qui comprend, dans l'ordre : une cartouche de sauvegardes (16 fois plus de mémoire que dans le système de la console), un multiplayer qui permet de jouer à quatre en même temps sur certains jeux, une souris (elle servira pour quelques jeux d'aventure), et enfin le superbe volant pour des jeux comme Daytona USA ou plus tard tout autre simulation de course automobile. À mon avis, si on vous en parle aujourd'hui, c'est que le lancement en France n'est peut-être pas aussi lointain qu'on l'imaginait... Pourtant restons prudents, septembre 1995 reste encore la date la plus probable – du moins la plus intelligente – pour une machine telle que celle-ci. À bon entendeur, salut !

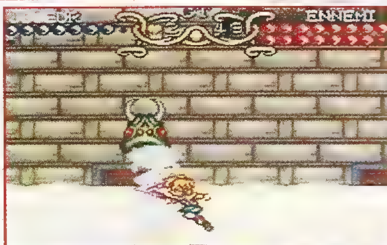








ILLUSION OF GAIA



MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO



L'un des jeux d'aventure les plus prisés en import parallèle arrive très bientôt sur Super Nintendo, entièrement traduit en langue française, s.v.p. Dans la lignée des Zelda, en moins beau tout de même, Gaia vous mènera tout droit dans des lieux magiques, pleins de féerie et de mystère, dans le but de résoudre une histoire complètement abracadabrante. L'originalité, je le rappelle, c'est que le personnage évolue au cours du scénario. Chétif et pleutre au début de votre quête, il deviendra bien vite un guerrier redoutable, équipé d'une épée à la puissance dévastatrice. Comme dans tout bon jeu d'aventure, les énigmes seront parfois ardues, et les combats souvent délicats à surmonter. En tout cas, il ne vous laissera certainement pas indifférent. Car, celui-ci aussi, nous l'attendons avec une certaine impatience sur SN. Nintendo se met aux RPG. Une bonne nouvelle pour tous les amateursdu genre.

KIRBY'S DREAM LAND 2

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : NINTENDO

Nintendo veut, semble-t-il, frapper très for avec cet autre personnage-là. Vous qui suive énormément l'actualité des jeux Game Boy vous qui savez pertinemment qui est ce cu rieux animal - Kirby, c'est son nom - à poil ras. à la curieuse allure de fantôme, vous sere sans doute gâté d'ici la fin de l'année. Jugez plu tôt : pas moins de trois autres jeux basés su ce personnage sont d'ores et déjà program més pour cette année 1995. Dream Land 2 dont vous pouvez voir les quelques photo dans cette rubrique, est évidemment la suit du fameux Dream Land (ouais !) qui fut un vé ritable chef-d'œuvre sur cette portable. Enco re une fois, le but est de résoudre différente énigmes qui seront autant de niveaux à la diffi culté progressive. C'est exactement le type d jeu qui convient au Game Boy !

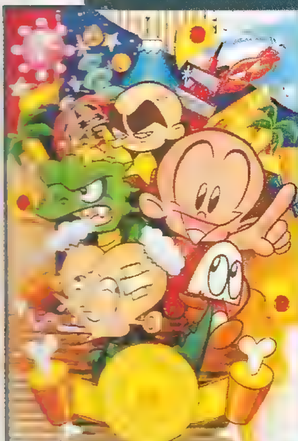






SUPER BC KID

MACHINE : SUPER NINTENDOQ
EDITEUR : LUDI GAMES



Voilà que la tête la plus fracassée de l'univers refait parler d'elle ! Vous vous êtes sans doute rendu compte, chers lecteurs et chères lectrices, que nous n'avions jusqu'à ce jour, toujours pas testé Super BC Kid sur Super Nintendo. Du moins dans Joypad. Pour quelle raison me direz-vous ? Eh bien tout simplement parce que le jeu ne devrait sortir que courant juin et pas avant. Nous trouvons donc plus juste et surtout plus honnête vis-à-vis de vous, de ne pas le tester dans sa version non définitive. Voilà. Si vous avez tout suivi depuis le début, on vous donne rendez-vous au prochain numéro pour savoir ce qu'il advient de notre héros au crâne trop épais ! Quelle logique implacable, tout de même !

TELEX

Bernard Mondoulet, organisateur du Supergames depuis 1991, a annoncé lors d'une conférence de presse, que la 5ème édition du salon du jeu vidéo qui se tiendra cette année encore Porte de Versailles et qui aura lieu du 22 au 26 novembre 1995, pourrait s'appeler "Mondial du Multimédia". Le but avoué est de séduire aussi les parents, de plus en plus intéressés par l'éducation de leurs enfants à travers le micro-ordinateur. Pour cette nouvelle réunion, on nous promet également plus de consoles, plus de programmes éducatifs, plus d'ordinateurs... En bref, un salon beaucoup plus tourné vers le "high-tech" !



La famille Ludi s'agrandit avec P'tit Jean ! Non, non, ce n'est pas une façon habile de dire que le jeu Robin des Bois est en préparation. Mais Joypad tient à féliciter Nathalie de Ludi Games, ainsi qu'Alexandre son heureux mari, pour la naissance de P'tit Jean. Voilà un nouveau testeur dans l'équipe Ludi.

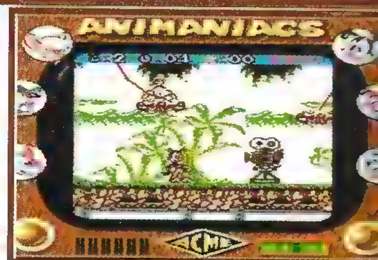
LES CHIFFRES DU MOIS

- 100 : C'est le nombre annoncé de titres 3DO en préparation pour l'année 1995. On y croit bien fort, hein...
- 1 : Senna, un an déjà...
- 100 000 : C'est le nombre de visiteurs escompté pour le prochain SuperGames qui aura lieu du 22 a 26 novembre prochain, Porte de Versailles à Paris.
- 28 000 m2 : C'est la nouvelle superficie qui accueillera le fameux Supergames à la rentrée prochain. On a gagné 8 000 m2 depuis l'année dernière, youpi !

NOUS SOMMES LES ANIMANIACS !!!



MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : KONAMI



✪ Sur Game Boy, Animaniacs prend un peu plus d'intérêt que sur les 16 bits. Je ne parle pas de la version Super Game Boy qui est pourtant superbe (des couleurs bien choisies qui font penser à un jeu NES sur un écran de télé), mais qui n'apporte pas grand chose quand on possède la version Super Nintendo. Non, c'est sur Game Boy que le jeu prend de sa valeur avec des graphismes fins et réussis. De plus, tous les niveaux du jeu original semblent présents avec ce subtil mélange d'action et de réflexion. On peut toujours interchanger trois personnages aux fonctions différentes et qui servent chacun à passer des pièges précis. Alors, vous choisirez le mois prochain d'utiliser des cœurs pour amadouer, un marteau pour taper ou encore une balle pour déclencher. Déclencher quoi ? Vous verrez le mois prochain.

FREQUENCE MANGA

[illegible] SUPER NINTENDO
[illegible] ACCLAIM

[illegible] connaissez Fréquence Pa-[illegible], une radio parisienne [illegible] sur 106,3 FM dans la capi-[illegible] et aux alentours, alors vous [illegible] certainement l'émission "[illegible] Cartoon" qui parle de [illegible] de jeux vidéo, d'animation [illegible] de tout ce que vous aimez, [illegible] les jeunes de maintenant. [illegible] a lieu tous les mercredis [illegible] 17 h, et les animateurs ont [illegible] concours (le Hit Jeu [illegible] va permettre à plusieurs [illegible] de gagner des abonne-[illegible] de 1 an de votre magazine [illegible] (Joypad, il me semble). Pour [illegible] c'est très simple. Envoyez sur [illegible] vos 3 jeux préférés [illegible] pour la forme, les gagnants se-[illegible] au sort), toutes consoles [illegible] dans les catégories sui-[illegible] jeu de combat, plates-[illegible] sport, réflexion, course auto [illegible] shoot'em up. Je rappelle l'adresse : "[illegible] Cartoon", 129, avenue [illegible] président Wilson, 93210 La Plai-[illegible] Saint-Denis (Tél : (1) [illegible].99). Les résultats seront [illegible] dans le prochain Joypad !

PCA EUROPEAN GOLF

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Qui pourrait croire qu'un sport comme le golf passionne autant de personnes à travers le monde ? Que des fans issus de tous les milieux soient à ce point accros ? Pas grand monde, en réalité. Et pourtant, quand on y regarde bien, c'est exactement ce qui se passe. Les stars de la petites balle blanche gagnent des millions de dollars, et leurs prouesses sur les principaux parcours de la planète sont retransmises en mondovision ! Pas étonnant alors de voir débarquer sur la Game Boy un jeu de golf tout ce qu'il y a de plus sympathique et surtout de réaliste. Tout y est : le choix des clubs, des parcours variés, et une prise en mains rapide et efficace. Même si l'on n'est pas mordu de ce sport, car c'en est un, vous risquez bien d'accrocher sur GB, dans le courant du mois de juin.





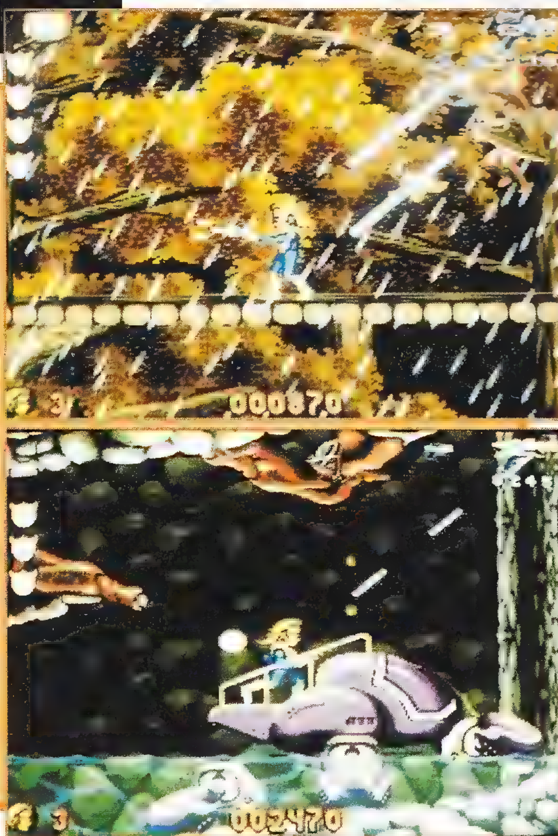
TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

À partir du 21 avril, le jeu Megadrive Super Street Fighter 2 sera vendu dans un "bundle" (mot ô combien barbare désignant un lot de plusieurs objets) contenant une cassette vidéo. Sur cette cassette VHS, 25 minutes du making of du film Street Fighter avec, devinez qui, JCVD, alias Jean-Claude Van Damme, ainsi que le clip de MC Hammer "Straight to my feet". Avis aux amateurs.

- [illegible] : C'est le taux de pénétration du marché américain, pour ce qui concerne les [illegible] vidéo ! Ça fait beaucoup, non ?
- [illegible] millions : Ce sont les résultats nets (en dollars) d'Acclaim Entertainment pour [illegible] fiscal finissant le 28 février 1995. Soit une progression de 3 millions de dollars par rapport à l'année passée.
- [illegible] milliards : C'est, en francs, ce qu'ont rapporté les jeux vidéo (source Gfk) durant l'année 1994.
- [illegible] % : C'est ce que représente en chiffre d'affaires (source Gfk), les ventes [illegible] aux jeux vidéo pour la période décembre 94/janvier 95, soit quasiment le double (6 %) du chiffre de l'année !
- 120 : C'est le nombre de fois où Greg a pété les plombs à la rédaction. Sans compter le nombre de fromages engloutis goulûment...
- 61,5 % : C'est le taux de vente des cartouches de jeux vidéo vendues durant l'année 1994 (source Gfk). Il était de 60 % en 1993.
- 61,1 % : C'est ce que représente, par rapport au chiffre d'affaires, le taux de ventes des cartouches 16 bits sur l'année 1994 (source Gfk).
- 3 440/2 820/2 135/150 : C'est, en milliers, les chiffres du parc installé de consoles au 1er janvier 1995. Pour les 8 bits, les portables, les 16 bits et les CD-Rom.

REALM

Titus nous prépare un jeu de plates-formes qui fait plutôt penser à un shoot-them-up dans lequel Erik, un soldat bionique, lutte contre des envahisseurs venus de l'espace. L'aventure se déroule sur la Terre de 5069 et dans une ambiance complètement cyberpunk. Entre les missiles à tête chercheuse, les bonus d'armement innombrables, vous devrez normalement vous en sortir en traversant les cinq mondes du jeu. Les premières images du jeu promettent, avec des scrollings différentiels et des décors psychédéliques.



DIRT RACER



MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : ELITE



Vous vous souvenez tous de la preview de ce jeu que nous avions faite il y a trois mois ? Non ? Alors relisez-la si vous voulez savoir de quoi j'cause. Ça y est, vous voyez le truc ? Parfait. Comme nous vous l'avions dit, ce jeu de courses d'Elite n'était pas parfait au niveau de la vitesse d'animation des véhicules, bien que très prenant de par son côté réalisme de la simulation. Eh bien, figurez-vous qu'après ces quelques menus reproches, le "bug" – car c'en était apparemment un – a été localisé et anéanti ! Maintenant le jeu va beaucoup plus vite et est toujours aussi fun ! Et il est toujours prévu pour le mois de juin.

LE PLANNING DES SORTIES

JUIN

Mega Man	US Gold	Game Gear
Fever Pitch Soccer	US Gold	SN/MD
Indiana Jones	US Gold	Megadrive
Skeleton Crew	Core Design	Megadrive
Hover Strike	Atari	Jaguar
Ultra Vortex	Atari	Jaguar
Super Volley Ball	SNK	Néo Géo
King of Athlete	SNK	Néo Géo
Palstar	SNK	Néo géo
Batman et Robin	Sega	Megadrive
Knuckles Chaotix	Sega	MD32X
Motherbase	Sega	MD32X
Shadow Squadron	Sega	MD32X
Eternal Champions	Sega	MD32X
Striker	Sega	Game Gear

JUILLET/ AOÛT

Judge Dredd	Acclaim	SN/MD
Justice League Task Force	Sunsoft	SN/MD
NBA Jam	Acclaim	MD32X
Illusions of Time	Nintendo	Super Nin.
Pac Man 2	Nintendo	Super Nin.
Stakes Winner	SNK	Néo Géo
Rayman	Ubi Soft	Jaguar (on y croit)

SEPTEMBRE

Izz'ys Olympic Quest	US Gold	SN/MD
Revolution X	Acclaim	SN/MD
Primal Rage	Time Warner Int.	SN/MD/GG
Power Drive Rally	Time Warner Int.	Jaguar
Shoot Out Soccer	Nintendo	Super Nin.
Daytona USA VF	Sega	Saturn
WipeOut	Psygnosis	PlayStation
King of Fighters'95	SNK	Néo Géo
Pinocchio	Virgin I.E.	SN/MD

DECEMBRE

T Mek	Time Warner Int.	MD32X
Primal Rage	Time Warner Int.	MD32XCD
Virtua Racing	Time Warner Int.	Saturn
Primal Rage	Time Warner Int.	Saturn
Alien Trilogy	Acclaim	PlayStation

Les prévisions :

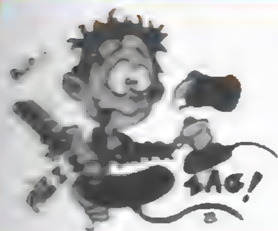
Les premiers jeux Saturn et PlayStation font leur apparition sur notre planning ! Attendez-vous à un mois de septembre dément ! La fin d'année devrait être exceptionnelle. Alors que la Saturn et la PlayStation tenteront de s'imposer, la Super Nintendo et la Megadrive rivaliseront de qualité en terme de produits. Noël 1995 devrait être un Noël pas comme les autres, soyez-en sûr. D'autre part, la tendance Néo Géo se confirme. Rien que ce mois-ci, trois jeux testés dans Joypad ! Les amateurs d'arcade devraient être comblés.

PAC MAN 2 THE NEW ADVENTURE

MACHINE : SUPER NINTENDO/ GAME BOY
EDITEUR : NINTENDO

Pac Man, l'un des personnages les plus connus de la planète "Jeu Vidéo" nous refait un petit "coucou" via la Super Nintendo et la Game Boy. Avant sa dernière apparition sur SN (cf. Pac in Time), la pastille jaune à la bouche gloutonne nous avait, rappelez-vous, déjà émerveillé il y a quelques années, dans un jeu d'aventure/plates-formes, en arcade. Ça fait un sacré bail, d'ailleurs ! Cette fois, la suite des aventures de la boule de poils jaune est prévue sur Game Boy (après le fameux Pac Man), et surtout sur Super Nintendo où la version semble très réussie. Dans ces "nouvelles aventures", selon la terminologie, vous êtes dans la peau de Pac et devez sauver votre peuple d'un grave danger. Usant de ruse et de courage que l'on ne soupçonnait pas pour un animal de cette taille, votre mission sera certes des plus périlleuse, mais également des plus intéressante. À mi-chemin entre l'action et l'aventure, ce Pac-là attaque fort ! Vous voulez savoir la suite ? Alors, lisez Joypad !





ULTIMA *games*

1ère chaîne de magasin de jeux informatiques neufs et d'occasion

NOUVEAU
OUVERTURES A
- BAYONNE
- POITIERS
- TOURS
- VILLEURBANNE
- ROUEN
- FORT DE FRANCE Martinique

LES NOUVELLES CONSOLES A DES PRIX IMBATTABLES

- → SATURN
- → PSX SONY
- → JAGUAR
- → 3 DO
- → NEC FX
- → NEO CD

- Tous les jeux sur ces consoles **SONT DISPONIBLES**
- Pour tout ACHAT d'une console, ULTIMA s'engage à vous reprendre votre ancien matériel **AU MEILLEUR PRIX**.

MINITEL

CONNECTEZ-VOUS !!!

3615 ULTIMA GAMES

PROMO - OCCASIONS
VPC (la moins chère de France)

NOUS ACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX ET MATERIEL D'OCCASION

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETES *sur une période d'un an* **= 1 JEU GRATUIT AU CHOIX**

LES REVENDREURS DESIRANT ACHETER NOS PRODUITS OU REJOINDRE NOTRE CHAINE SONT LES BIENVENUS
TEL : 43 55 72 77 - FAX : 43 38 11 76

NOS BOUTIQUES ULTIMA

BOUTIQUES PARIS

PARIS/REPUBLIQUE
NEUF - OCCASION - ECHANGE
5,BD Voltaire - 75011 Fax : 43 38 11 86 Tél : 43 38 96 31

PARIS/GOBELINS
NEUF - OCCASION - ECHANGE
57, avenue des Gobelins - 75011 Tél : 47 07 33 00

PARIS/TURIN
OCCASION - ECHANGE
21, rue de Turin - 75008 Tél : 42 94 97 14

BOUTIQUES PROVINCE

BASTIA
3, rue St François - 20200 Tél : 95 31 68 70

BAYONNE
11, rue du Port de Castes - 64100 Tél : 59 46 13 38

BLOIS
48, rue Beauvoir - 41000 Tél : 54 74 44 53

BORDEAUX
203, rue Sainte Catherine - 33000 Tél : 56 92 85 11

BOURGES
9, rue d'Auron - 18000 Tél : 48 24 46 72

CARCASSONNE
22, rue Aimée Ramond - 11000 Tél : 68 47 49 74

CASTRES
6, rue Henri IV - 81100 Tél : 63 59 28 03

GRENOBLE
4, rue des Bergers - 38000 Tél : 76 47 12 33

LE HAVRE
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 Tél : 35 19 00 82

METZ
8, avenue de Lâttre de Tassigny - 57000 Tél : 87 69 19 58

NIMES
4, rue des Greffres - 30000 Tél : 66 76 16 16

PERPIGNAN
17, avenue Guynemer - 66000 Tél : 68 50 89 50

POITIERS
8, rue de l'Eperon - 86000

ROCHEFORT
127 bis, rue Louis Thiers - 17300 Tél : 46 99 81 25

ROUEN
103, rue du Général Leclerc - 76003 Tél : 35 98 38 99

TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000 Tél : 61 12 33 34

TOURS
222, avenue de Grammont - 37000 Tél : 47 53 59 39

VILLEURBANNE
38-40, cours Emile Zola - 69100 Tél : 72 75 48 00

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

SPACE MOUN

L'AVENTURE LA PLUS INNOVATRICE JAMAIS RÉALISÉE PAR DISNEY.

CONCOURS DISNEYLAND® PARIS

DÈS JUIN 1995, VIVEZ VOTRE PREMIER VOYAGE DANS L'ESPACE !

A TOUTE VITESSE, D'ÉPOUSTOUFANTES ACROBATIES VOUS EMMÈNERONT AU COEUR DE CHAMPS D'ASTÉROÏDES, AVERSES DE MÉTÉORES, ÉCLATS DE MÉTÉORITES EN FISSION, AVANT DE FRÔLER LA LUNE. FRISSONS ET ÉMOTIONS GARANTIS !!

© DISNEY

- QUESTIONS -

1- L'extraordinaire canon Columbiad expédie dan Space Mountain un vaisseau spatial chargé de 24 intrépides passagers, toutes les 36 secondes. Com bien de passagers à l'heure, le canon Columbiad peut-il faire partir?

A- 2200
B- 2400
C- 2600

2 - Quel visionnaire et écrivain célèbre a inspiré le Visionarium, attraction où l'on voyage à travers le temps et l'espace ?

A- JULES VERNE
B- RAY BRADBURY
C- H.G WELLS

3 - Dans l'attraction "Le Visionarium", le robot Tim Keeper vous guide dans un fabuleux voyage à tr vers le temps. Dans ce film, quelles personnalités célèbres parlent de leurs visions respectives ?

A- ALDOUS HUXLEY ET RAY BRADBURY
B- ARTHUR C. CLARKE ET DR ASIMOV
C- JULES VERNE ET H.G WELLS

4 - "Les Mystères du Nautilus" vous transportent dans l'univers d'un roman de Jules Verne. De quel roman s'agit-il ?

A- LES ENFANTS DU CAPITAINE GRANT
B- DE LA TERRE À LA LUNE
C- 20 000 LIEUES SOUS LES MERS

- QUESTION SUBSIDIAIRE -

Imaginez une nouvelle attraction au Parc Disneyland Paris.

AIN,

LE REGLEMENT

1) Disneyland Paris et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 2 Juin 1995 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Disneyland Paris et de JOYPAD.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de [illegible] que le règlement du [illegible] gratuitement sur simple [illegible] du magazine.
4) Les gagnants ser[illegible] et les lots seront [illegible]
5) Les bulletins de [illegible] à l'appreciation d'un [illegible] sement pour l'[illegible]

© DISNEY



© DISNEY

1er PRIX :

1 séjour de 2 jours et une nuit dans l'un des hôtels du Parc, avec accès privilégié à Space Mountain, pour 4 personnes en pension complète.
Et 200 passeports d'entrée à Disneyland® Paris valables pour une personne, pour une journée à la date de votre choix.

BULLETIN REPONSE A COMPLETER ET A RENVOYER AVANT LE 2 JUIN 1995, À
"CONCOURS SPACE MOUNTAIN - JOYPAD" 10 RUE THIERRY LE LURON - 92592 LEVALLOIS CEDEX

.... PRENOM : ....

…E : .... CODE POSTAL : .... VILLE : ....

…1 : A B C   RÉPONSE 2 : A B C   RÉPONSE 3 : A B C   RÉPONSE 4 : A B C
(ENTOUREZ LA LETTRE CORRESPONDANT À LA BONNE RÉPONSE.)

…E QUESTION SUBSIDIAIRE : ....
....

…E CONSOLE POSSEDEZ-VOUS ? : ....



Disneyland

reportage

JUDGE DR
SA LOI

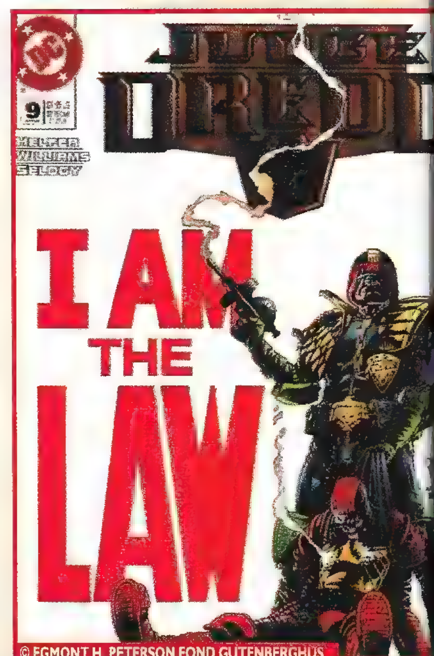
AU XXIIE SIÈCLE, ALORS QUE LE MONDE CONNAÎT UN CHAOS SANS PRÉCÉDENT, MEGA CITY ONE RESTE LE DERNIER BASTION CIVILISÉ DE L'HUMANITÉ. ALORS QUE L'ANARCHIE RÈGNE À L'EXTÉRIEUR DES MURS DE CETTE GIGANTESQUE MÉGAPOLE, LES HABITANTS DE LA CITÉ VIVENT SOUS LA BIENVEILLANTE PROTECTION DE TROUPES D'ÉLITES DÉVOUÉES, D'UNE FAÇON AUSSI VIOLENTE QU'AVEUGLE, À LA JUSTICE : LES JUDGES ! LES JUDGES SANCTIONNENT ET EXÉCUTENT. LE 23 AOÛT PROCHAIN, SYLVESTER STALLONE INCARNERA DANS UN FILM PLUS QUE MUSCLÉ JUDGE DREDD, LE JUGE ULTIME. DE SON CÔTÉ, ACCLAIM CONCOCTE DANS SES LABOS SECRETS L'ADAPTATION SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE D'UN JEU QUI TENTERA D'IMPOSER SA LOI. J'OUBLIAIS : "YOU'RE NEXT PUNK" !



© EGMONT FUNDATION.



Né en 1977 de l'imagination fiévre de Carlos Ezquerra (dessin) et de J Wagner (scénario), Judge Dredd fai premières armes dans le Comics br nique 2000AD. Ultra violent mais aussi juste, le Judge veille à ce que la lo respectée à la lettre au cœur de M City One. Quand je dis à la lettre, c'es fait à la virgule. Une mauvaise pièce d le parcmètre... paf, vingt ans ! Insulte juge... paf, une tête en moins ! Un mo travers... hops, cinquante ans ! Imag un peu le monde sans ces juges, sans garants de l'ordre, ces gardiens du mo moderne. L'horreur ! Le chaos sera notre porte. Les unités de Judges si nent la ville à la recherche des ma qu'ils annihilent avec efficacité - mais haine aucune . Il faut dire qu'ils sont é



© EGMONT H. PETERSON FOND GUTENBERGHUS

E DD FAIT

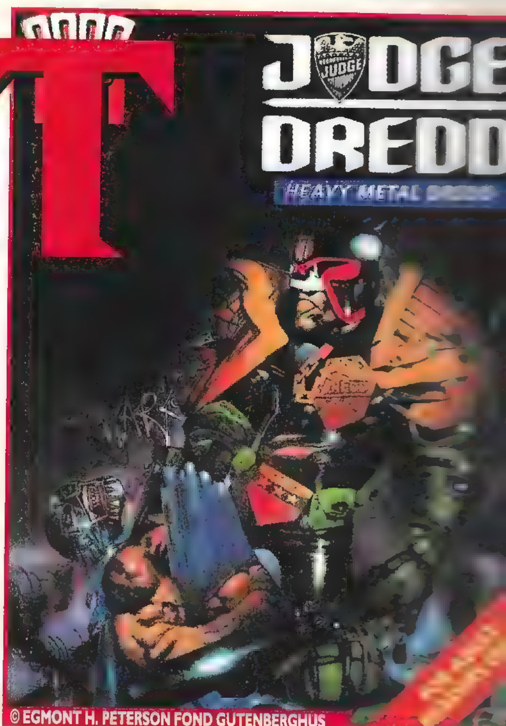
...es pour. D'un côté le Lawgiver, un pistolet obéissant à la voix de son utilisateur, de l'autre la Lawmaster, une moto équipée en conséquence pour la lutte anti-terroriste que mènent quotidiennement les Judges. Les Judges font respecter l'ordre au sein de Mega City One, et ils s'en donnent les moyens.

JUSTICE IS COMING...

Symbole de la justice absolue, Judge Joseph Dredd est sans aucun doute possible le juge le plus redouté de toute la racaille maffieuse. Judge Dreed n'applique pas la loi, il est la loi ! Une nuance subtile qui lui permet d'éliminer de façon plutôt expéditive tout contrevenant à l'ordre établi. On ne plaisante pas avec l'ordre social. Et les 70 millions de Comics Judge Dredd vendus à travers le monde témoignent de cet attachement du public pour Dredd. La justice ferait-elle vendre ?
Conscients du succès phénoménal de ce personnage proche de l'anti-héros type du manga japonais, les producteurs Andy Vajna et Edward R. Pressman proposeront, dès le mois d'août prochain, une super-production réalisée par Danny Cannon, un petit nouveau à Hollywood. Loin d'être un "petit nouveau", Sylvester Stallone incarnera pour l'occasion Judge Dredd himself. L'occasion pour Sly de répéter à loisir la célèbre formule du Judge : "I am the law". 2115, Mega City One vit au rythme des crimes et des exécutions. Alors que la vie suivait aussi paisiblement que possible son cours, Rico (Armand Assante) qui est au crime ce que Dredd est à la justice, s'échappe du pénitencier où il était retenu depuis des années. Tout cela ne serait certes pas dramatique si Rico ne s'était échappé de son pénitencier avec l'aide de Griffin (Jurgen Prochnov), haut fonctionnaire maître des Judges. Rico, frère ennemi de Judge Dredd, met alors en place un plan machiavélique qui conduira Dredd en prison. Comble de l'injustice et de l'horreur, Dredd se retrouve derrière les barreaux à vie, tout ça pour une sombre histoire de meurtre. Les punks ont intérêt à se tenir tranquilles, car Dredd risque de se mettre en colère. Prêt à tout pour prouver son innocence, Dredd s'échappera pour mettre le grappin – et éventuellement les mains – sur l'infâme Rico et son complice Griffin. Autant dire qu'il risque d'y avoir de l'action.

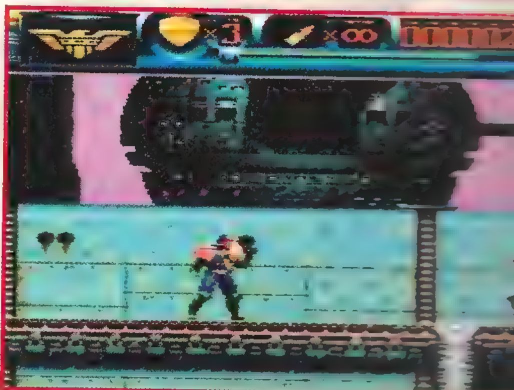
70 MILLIONS DE DOLLARS POUR DREDD

Afin de garantir au spectateur un spectacle haut en couleurs, les producteurs n'ont pas hésité à débourser quelque 70 millions de dollars pour que le héros bri-



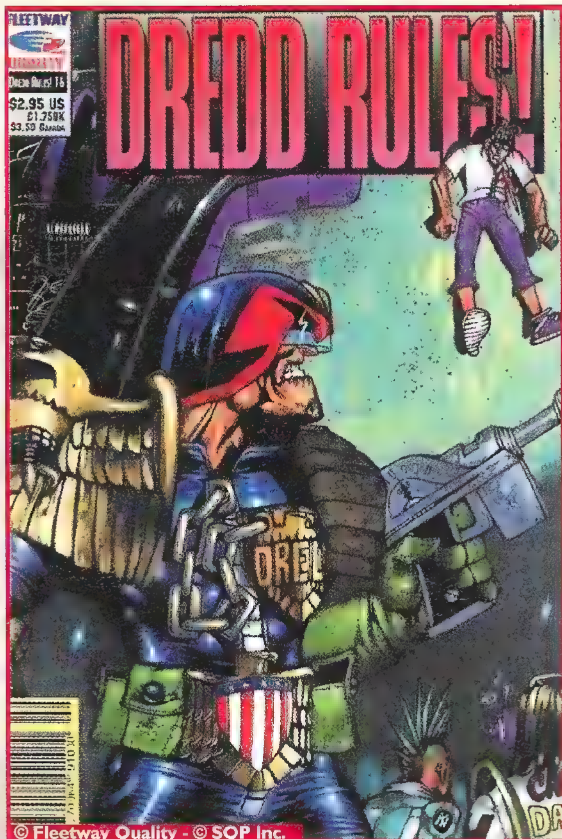
© EGMONT H. PETERSON FOND GUTENBERGHUS





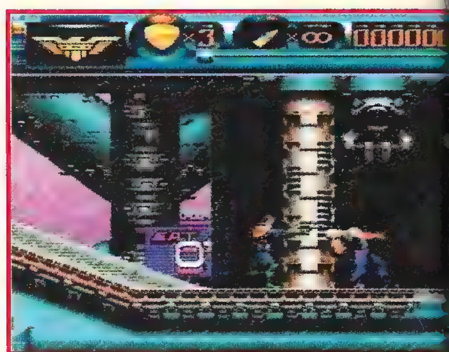






© Fleetway Quality - © SQP Inc.

tish le moins smart de toute la Grande-Bretagne puisse assouvir pleinement sa soif de justice. Judge Dredd, le film, est ponctué d'explosions, de cascades, de fusillades et autres animations dignes de tout bon Judge en fonction. Les punks n'ont plus qu'à se tenir coi. Pour ceux d'entre eux qui n'auraient pas compris le sens de ce terme, je les invite à bouger. Mon Lawgiver devrait leur expliquer. Pigé ? Cocktail d'action ? C'est aussi ce que vous proposera le jeu d'Acclaim, et ce dès le mois de juin. Avec un total de 12 niveaux (8 s'inspirant directement du film et 4 de la bande dessinée) Judge Dredd invite le joueur à imposer sa loi au cœur d'une Mega City One rongée par la corruption. Imaginez un peu le travail : 400 millions de citoyens dans cette mégalopole, soit autant de criminels potentiels ! Lorsqu'on sait qu'une vie ne tient qu'à un fil, on se dit que Judge Dredd a raison de sortir toujours couvert. L'occasion de découvrir le Lawgiver et ses effets... comment dire... dévastateurs ? La version Super Nintendo du jeu devrait mettre à contribution le fameux mode 7 pour des courses en plein Mega City One. Jeu d'action, mais aussi de recherche pour ne pas dire d'aventure, Judge Dredd permettra au joueur d'incarner un flic peu ordinaire aux méthodes tout aussi peu ordinaires. Peu orthodoxe, mais efficace. Je l'ai toujours dit, la meilleure façon de l'empêcher de courir, c'est encore de lui enlever une jambe... Les balles explosives, c'est fait pour quoi ? Toute une philosophie, et surtout tout un programme.





"EN PLEIN XXIIᴱ MILLÉNAIRE, PERSONNE N'ÉCHAPPE À LA JUSTICE."



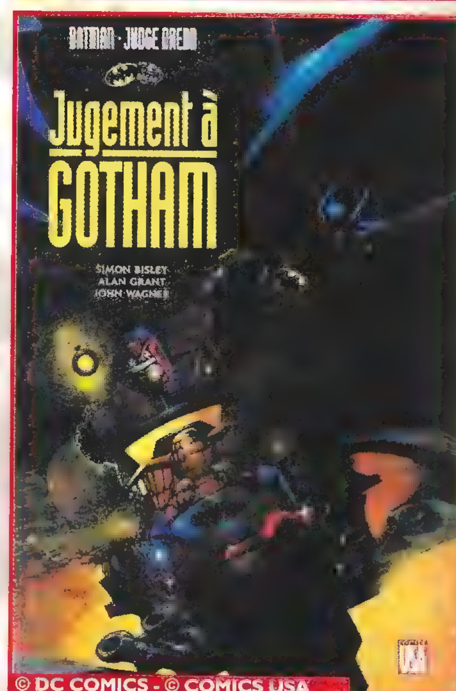




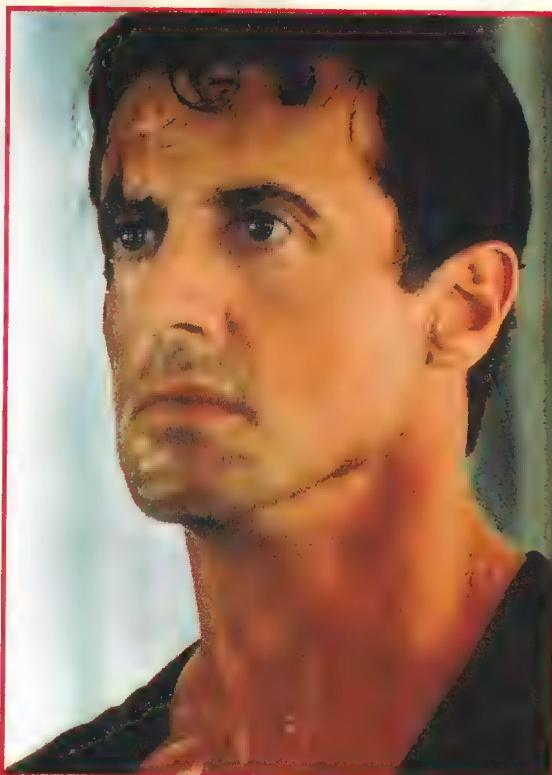
© EGMONT FUNDATION.





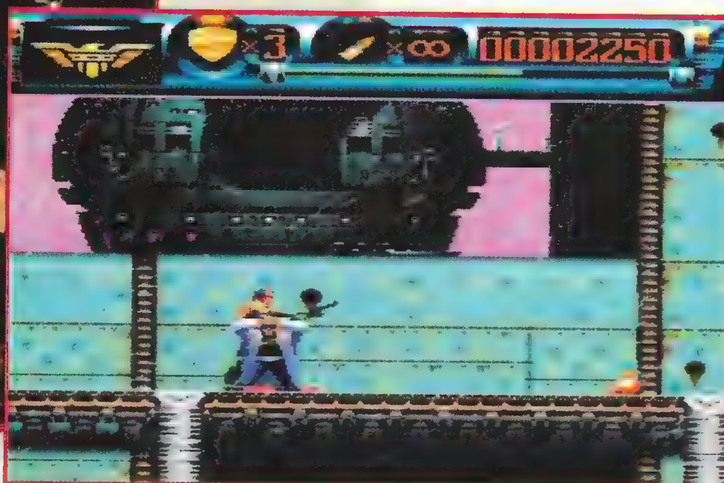


"VOUS AVEZ LE DROIT DE GARDER LE SILENCE."



Judge Dredd(tm) et Copyright 1995 Cinergi. Copyright 1995 Egmont Foundation. Licence by CPI Ltd. and Surge Comic Prop., Inc.



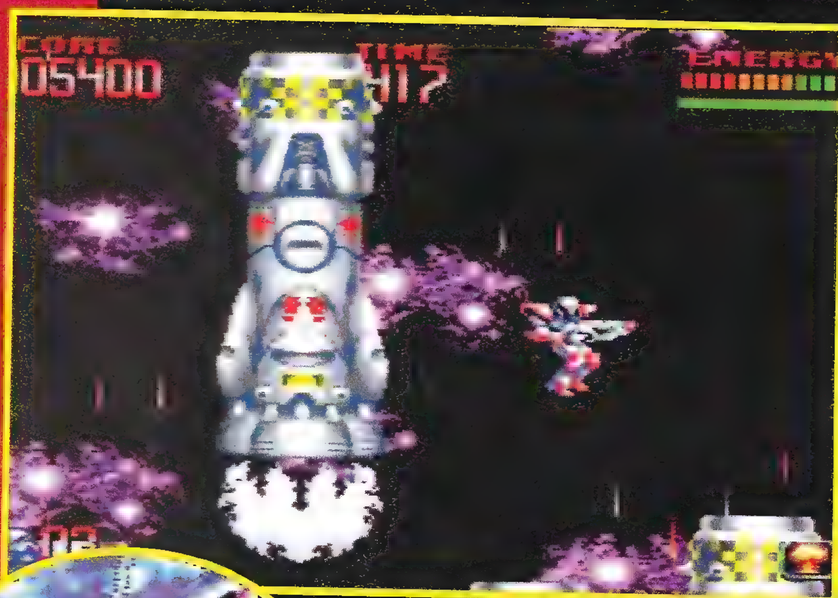






SUPER TU

MÉTAL HURLANT







Le jour se lève sur une plaine dévastée, la chaleur est intense et vous voilà dans votre tenue de Turrican 2, prêt à vous lancer dans une aventure suicide. Et je ne vous explique pas la musique dramatiquement superbe qui vous plonge encore plus dans l'expectative : dois-je y aller ou dois-je retourner chez moi tranquillement au chaud ? Eh bien, le choix proposé par Océan est clair : il va falloir suer sang et eau et foncer droit devant, l'arme à la main. Décidément, ce ne sont pas des p'tits débutants chez Océan, y savent que, bon ben voilà, des fois, il faut faire l'impasse sur sa vie privée quelque temps et défendre sa patrie à coups de phaser. Alors parlons en de votre arme, un truc assez dément mais qui ne tire pas en diagonale. Il faudra donc vous habituer à sauter en tirant pour atteindre certains ennemis. Mais ne vous inquiétez pas trop car votre phaser tire directement dans trois directions en bouquet et bénéficie, au cours de l'aventure, de bonus qui le rendent de plus en plus destructeur. Je vous conseille à cet effet l'option lance-flammes ou encore le bonus qui vous permet d'utiliser, en plus du reste, des missiles homing à tête chercheuse, ça aide. Au cours des différents niveaux tous à base de décors apocalyptiques plutôt bien chiadés d'ailleurs, vous avez la possibilité d'avancer, de sauter, de tirer mais aussi d'utiliser deux gadgets bien utiles au moyen des touches L et R. Le premier permet de s'accrocher aux murs verticaux pour progresser, mais aussi aux petites plates-formes bonus qui laissent échapper



RRICAN 2

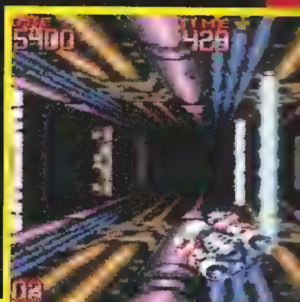
EN PLEIN OCEAN

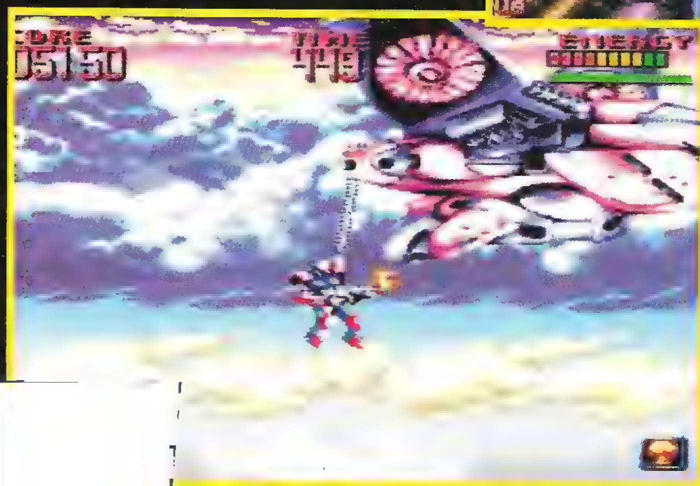
des tonnes d'items lorsque vous leur tirez dessus. Eh bien, c'est aussi avec le filin précédent que vous pouvez récupérer des items placés trop haut ou trop loin. Le deuxième gagdet est le fameux rayon turrican qui balaye tout l'écran et qui tourne autour de vous. Les niveaux sont plutôt bien fichus et variés, puisque vous goûterez au plaisir des plates-formes, des couloirs, des jeux de mains en intérieur et extérieur, du tir à vue sur méchants, de luttes sans merci contre des boss cauchemardesques (une énorme bouche pleine de dents ou encore une toile d'araignée et sa mygale en solde) et même des niveaux en 3D. Le jeu se déroule aussi un peu dans l'espace, sur un vaisseau d'abord en vue de profil, et ensuite à bord d'un petit vaisseau intercepteur qui vous permettra de foncer à travers les obstacles en 3D, en tirant façon shooting-game sur les ennemis et les pièges du décor. Ce n'est pas la première fois que vous conduirez un véhicule dans le jeu, puisqu'au début vous vous serez déjà essayé à la conduite d'une jeep futuriste dans les dunes. Super Turrican 2 est bien plus qu'une simple suite, c'est du moins ce que la préversion m'a fait entrevoir : c'est beau, fluide et bourré d'effets spéciaux. Quant aux musiques, c'est ce que j'ai entendu de mieux depuis plusieurs mois sur Super Nintendo, angoissant et de très bonne qualité. Bref, j'en connais qui vont se ronger les ongles en attendant la sortie (et le test) le mois prochain. Attention, laissez-en un peu pour les doigts qui utilisent les paddles...

Olivier.

EDITEUR : OCÉAN
SORTIE PRÉVUE : JUIN 1995



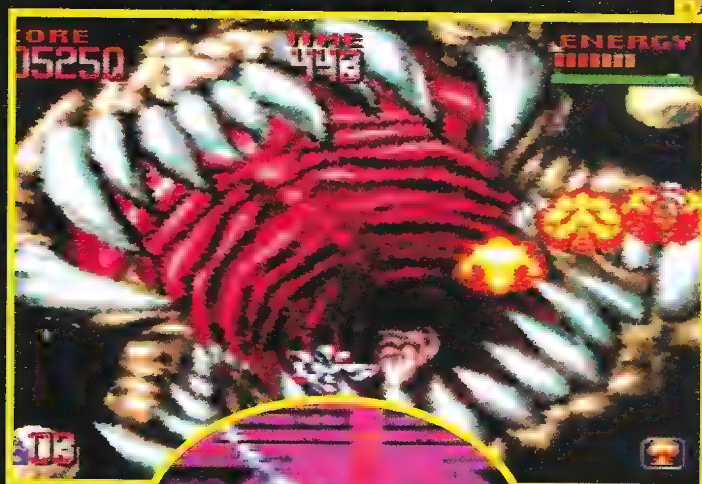










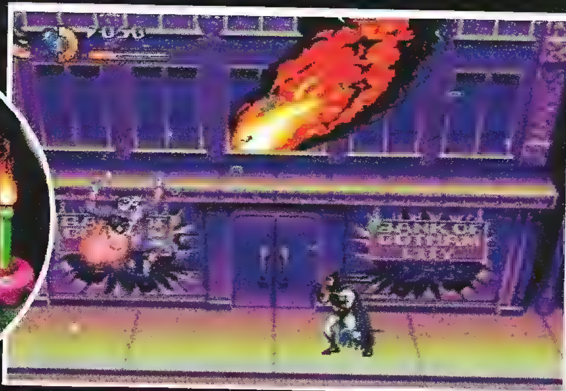




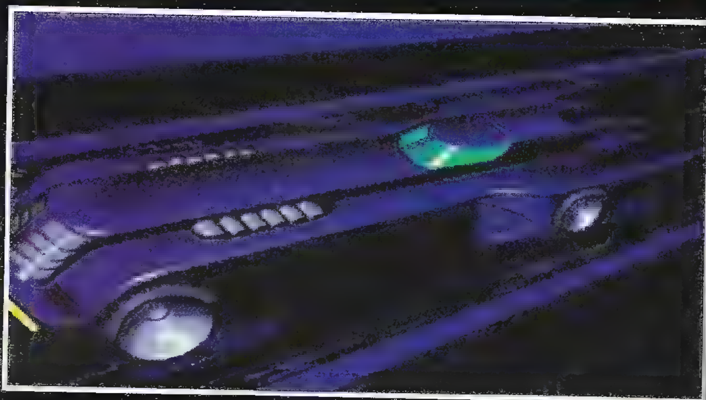




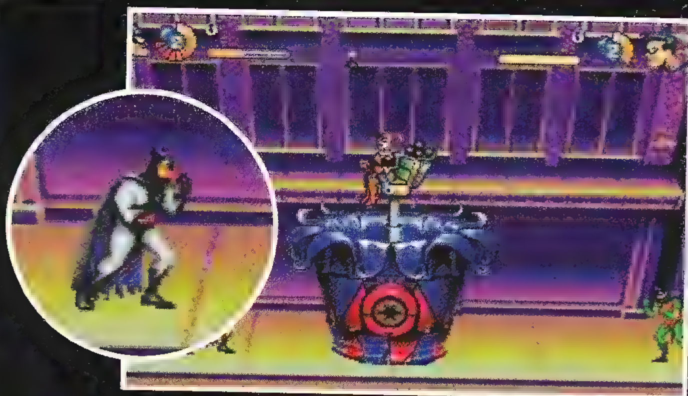




LE RETOUR DE LA CHAUVE-SOURIS !



BATMAN & ROBIN



Konami avait déjà adapté de manière brillante les aventures de la chauve-souris sur Super Nintendo. Le jeu s'était révélé magnifique. Sega ne pouvait donc pas être en reste pour cette nouvelle mise en scène de ce superbe titre sur Megadrive. Et fort heureusement, comme on pouvait l'espérer, la réalisation est sur cette console aussi, une réussite totale. Bien que "designé" de façon différente (la version SN est un peu plus Comic's au niveau des personnages), l'ensemble est tout à fait remarquable. Le scénario, je ne vous le cache pas, est par contre, toujours sensiblement le même, puisqu'une fois de plus le Pingouin fait tristement parler de lui dans la célèbre ville de Gotham City. Cette fois, vous avez le choix entre jouer avec Batman OU Robin. Alors que sur SNIN, le dernier nommé ne faisait que de brèves apparitions dans l'aventure. Il existe en plus un mode "deux joueurs" où l'on peut prendre simultanément les deux héros, chose qui n'était pas possible dans la version SNIN. Comme vous pouvez l'imaginer, le déroulement de l'action est tout ce qu'il y a de plus classique. Batman et Robin lancent des projectiles de plus en plus puissants, affrontent des dizaines d'ennemis par tableau - je vous assure, il y en a un paquet ! - ainsi que les sacro-saints boss de fin de niveau. Les animations sont sublimes, de même que la maniabilité, quasi parfaite. Encore un titre qui devrait assurément faire sensation lors de sa sortie. Vivement le test !

TRAZOM

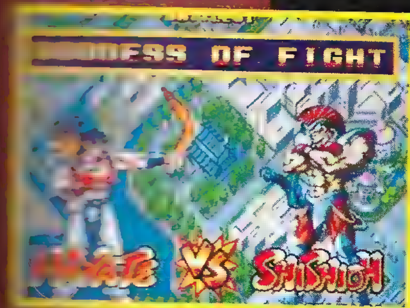


ÉDITEUR : SEGA
SORTIE PREVUE : MAI 1995

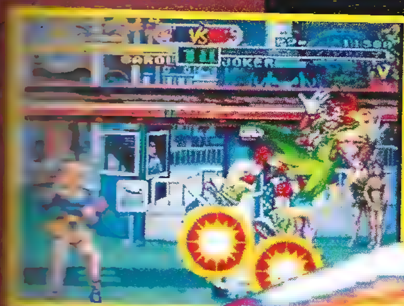


SAUVAGEMENT SNK !

SAVAGE REIGN



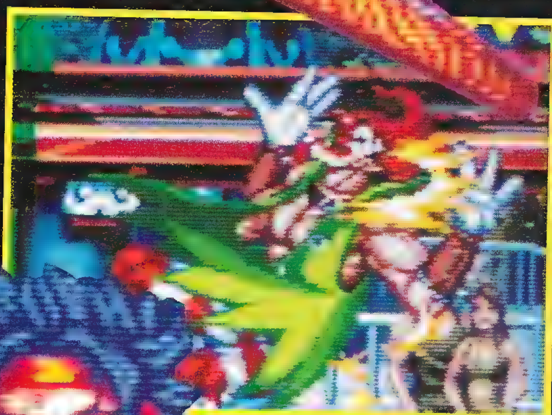






Le dernier-né des laboratoires SNK a un titre pour le moins explicite ! Le "Règne Sauvage", pour les anglophobes, est en effet, avec Fatal Fury 3, l'ultime jeu de baston que la firme nipponne propose sur sa console. À l'heure qu'il est, nous ne connaissons toujours pas le nombre de méga-bits que comprendra au final la cartouche (et le CD), mais ce que l'on sait en revanche, c'est que le jeu promet beaucoup. Les personnages, tous superbement "designés" dans le plus pur style Arcade, ont chacun des caractéristiques particulières. Prenez par exemple Carol, cette superbe jeune fille blonde, bien pulpeuse en mini-jupe. On ne dirait pas comme ça, mais elle possède des pouvoirs terrifiants : elle lance des boules de feu sur l'adversaire aussi facilement que des crêpes en l'air ! Il faut réellement le voir pour le croire. N'oublions pas non plus Chung, le chinois, qui, avec son attaque dévastatrice dite du "Tigre Blanc", se révèle être un redoutable combattant. Et il y en a une ribambelle, des comme ça ! Tous plus incroyables les uns que les autres. Les décors sont eux aussi absolument sublimes, bien dans le style de la "maison", et les bruitages semblent particulièrement réussis. Si vous ajoutez à cela un boss du style de Wolfgang Krauser à anéantir, vous aurez là l'un des titres-surprises les plus attendus du moment. Décidément, ils font très forts chez SNK !

TRAZOM

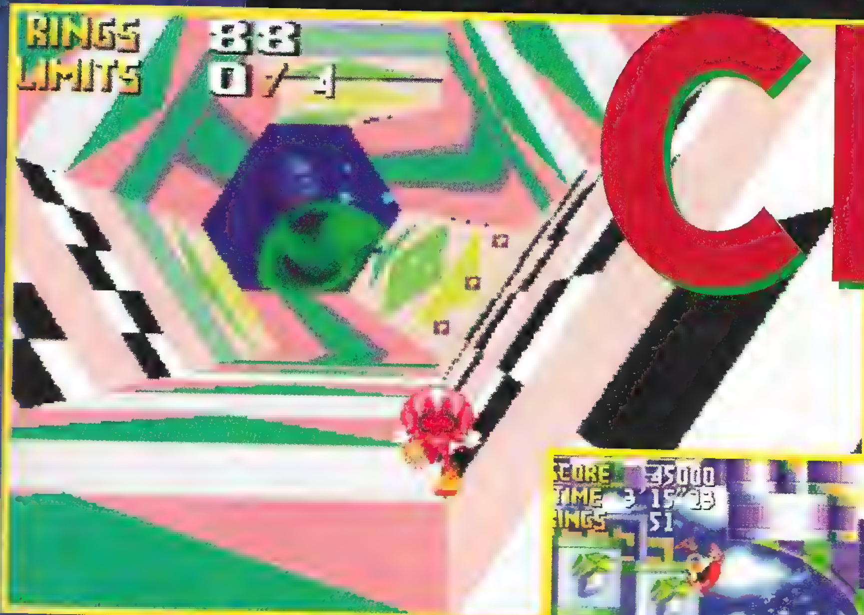




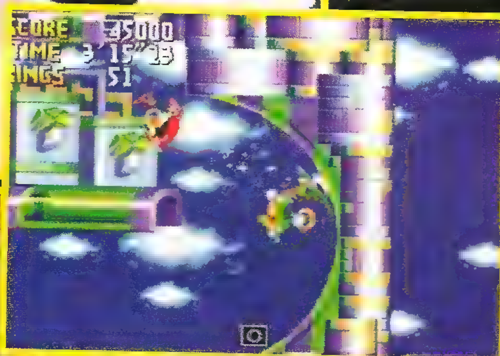


ÉDITEUR : SNK
SORTIE PREVUE : JUIN 1995

CHAO



CHAOTIX EST VIL



Après Sonic et toutes ses suites s
Megadrive, Gamegear, Master Syster
ainsi que ses aventures en arcade,
mascotte officielle de chez Sega laiss
sa place à de nouveaux personnage
le temps de faire patienter les posse
seurs de Saturn. Et puis pour dire aus
que cela sert vachement un 32X, Seg
a décidé de frapper un grand coup s
ce support en sortant un jeu d
plates-formes relativement révolution
naire. Le principe qui rend ce jeu lég
rement original, donc, c'est de prendr
un jeu de plates-formes finalemer
très basique, comme Sonic, et d'
ajouter plein de nouvelles options. J
m'explique. Dans ce jeu, vous aurez l
choix entre cinq personnages. Ce
tains de ces personnages sont connu
du public, comme Knuckles ou Might
mais les autres sont des créations or
ginales. La famille Sonic s'agrandit. Un
fois votre personnage sélectionné
vous n'aurez plus qu'à lui choisir u
partenaire, et à vous investir dans l
jeu. Grâce à ce partenaire, vous alle
pouvoir utiliser un facteur souvent né
gligé par les précédents épisodes d
Sonic : l'inertie. Cette dernière es
créée par l'énergie qui relie les deu
partenaires. Les deux personnage
sont attachés l'un à l'autre par deu
anneaux qu'ils portent chacun à un
main, les deux anneaux étant reliés pa













TIX





un maillon d'énergie magnétique. Après, tout le reste est entre vos mains : vous dirigez le premier personnage et pouvez demander au second de s'immobiliser ; une fois immobile, éloignez-vous de lui, puis relâchez votre paddle, et vous verrez votre personnage partir à toute vitesse suivi de son camarade. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'entre les deux anneaux que vous portez, c'est un peu comme un élastique. Plus vous les éloignez, et plus la tension est grande. Plus la tension est grande, et plus vous allez être envoyé loin ! Vous allez de cette manière pouvoir prendre un élan formidable sur de toutes petites distances, envoyer votre pote en hauteur pour qu'il vous remonte, et autres possibilités. Avec tout cela, donc, vous avez un jeu de plates-formes où vous dirigez finalement deux héros pour le prix d'un. Pour le reste, eh bien sachez que les capacités de la 32X sont mises en œuvre pour vous donner un jeu très haut en couleur, et des sprites très grands. Vive les zooms de la 32X, et vive la 3D pour les stages bonus qui ne sont pas sans évoquer une sorte de Virtua Racing, mais à pied. Le 32X deviendrait-il intéressant ?

Greg

EDITEUR : SEGA
SORTIE PRÉVUE : JUIN 1995















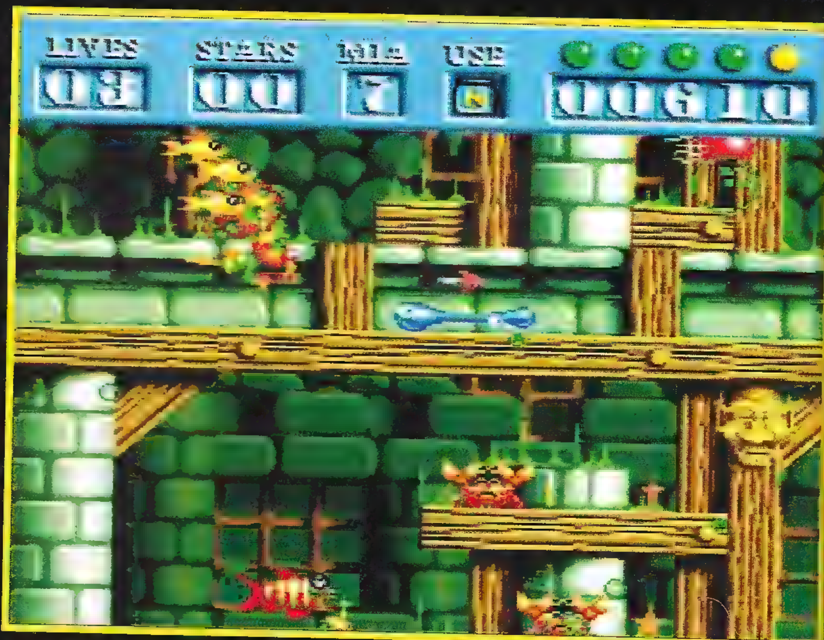
PUTTY... PAPA NOEL ?

PUTTY SQUAD

Les connaisseurs en résines (et non pas résineux), maquettes et travaux d'intérieur auront sûrement reconnu dans le mot énigmatique de "putty", la matière très malléable servant à boucher les imperceptibles petits trous qui ne rendent pas parfaitement lisses certaines surfaces. En traduction plus simple pour les non initiés, le héros de Putty Squad est une petite boule de mastic bleue qui se tord dans tous les sens pour se déplacer. Suivant le principe de Cool Spot et de Pac In Time, elle devra récupérer un nombre bien précis d'autres boules de mastic rouges. Pour cela, il lui faudra éviter une quantité de pièges comme des fourchettes se dressant sans prévenir et dotées d'une voluptueuse saucisse, des obus, etc., et d'autres ennemis dont vous pourrez parfois vous débarrasser d'un simple coup de poing. Pour finir le niveau, il faudra mettre la pâte (!) sur des bonus sournoisement cachés. Certains de ces bonus ne seront accessibles que par des passages secrets, assez nombreux d'ailleurs, ou cachés dans des caisses. Votre personnage se tord et se dandine selon ses actions, il peut même gonfler pour se transformer en une boule énorme, capable de flotter dans les airs et de s'y déplacer relativement lentement. Attention cependant, car vous ne pourrez pas rester dans cet état-là très longtemps sans risquer votre vie !

En définitive, Putty Squad nous réserve plein de bonnes choses, mais pour en savoir plus il vous faudra attendre le test dans le prochain Joypad !

YURIKO

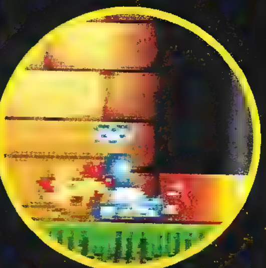














EDITEUR : OCEAN
SORTIE PREVUE : JUIN 1995

PREVIEW SUPER NINTENDO

YABADABADOOO !



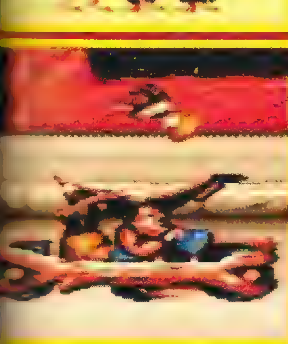
THE Flintstones



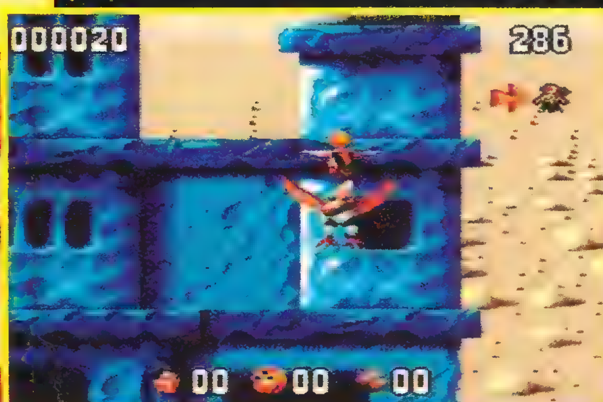
EDITEUR : OCEAN
SORTIE PREVUE : JUIN 1995











Difficile de commencer une preview sur les Flin tones sans lancer ce cri d'espoir que vous conn sez tous si, un, vous êtes un fidèle du cartoon, deux, vous avez été voir le film désopilant avec R Moranis notamment. Ce jeu de plates-formes v met à la place de M. Pierrafeux en chef, le big b de la famille, le roi des chasseurs du précambrien, le p sonnage à qui on ne peut pas dire «Ta mère a une voix lement horrible, que quand elle chante la pluie remo dans les nuages», sans qu'il vous écrase d'un coup gourdin bien placé, bref, vous êtes le king des bois ! toire de faire de l'ombre aux grands héros préhistoriq que sont Chuck Rock ou encore BC Kid et sa tête énoc me, vous allez devoir traverser moult niveaux peuplés créatures hostiles et en général affamées. Tout comm ce en pleine forêt sur le dos d'un brachiosaure d'où v allez devoir descendre pour partir à l'aventure, hop la dabadadou ! Vous disposez de deux armes d'époque laser et le lance-roquettes qui sont évidemment virtu et plutôt dans vos rêves, car en fait c'est d'un gourdin bois d'arbre dont vous disposez. Le but du jeu n'est d pas seulement de foncer droit devant, mais aussi de sa manier le gourdin avec précision. Le but du jeu consist savoir éviter les tirs ennemis et les ennemis eux-mêm pour pouvoir bien se placer en vue et les attaquer gourdin. Un timing hyper précis est à chaque fois néc saire pour réussir son coup. On peut aussi utiliser un cher qui roule et qui écrase tout sur son passage, ou core des petits cailloux que l'on ramasse ça et là pour jetter ensuite : ces deux armes de jet permettent d'éli ner les ennemis à distance. Bref, ce jeu de plates-form n'est pas un jeu bourrin de plus, vous le verrez le mois p chain, même pendant la préhistoire on réfléchissait (c bien changé aujourd'hui, mais je ne cite personne) !

O



ÉTERNELLEMENT VOTRE !

Eternal Champion





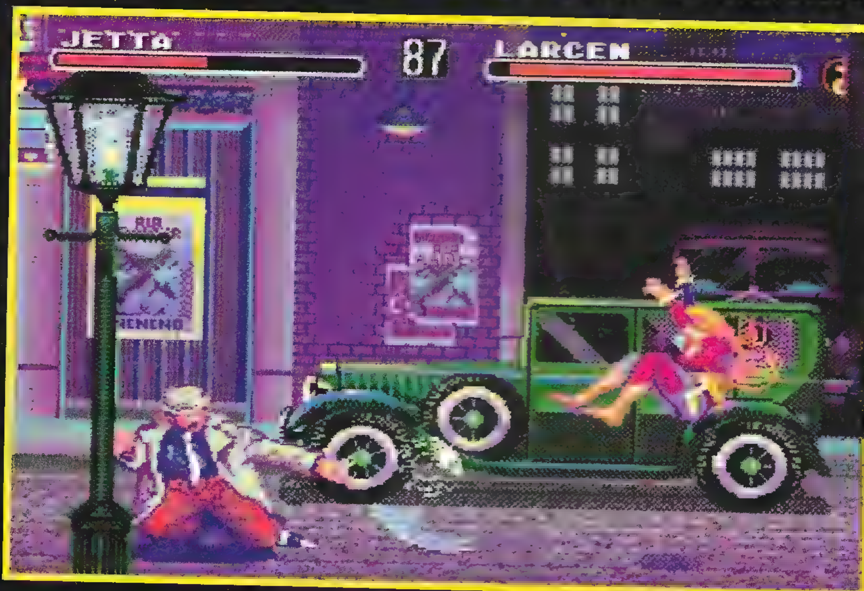




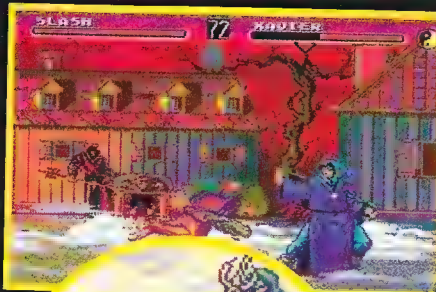


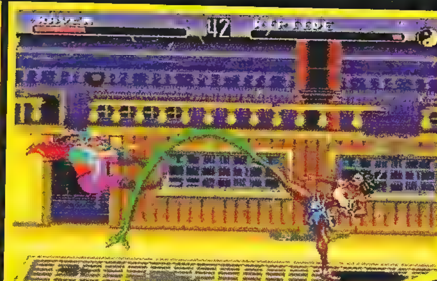

On peut dire qu'elle se sera vraiment fait atte cette version Mega CD ! Plus de six mois apr même titre sur Megadrive, Sega nous envoie en clusivité planétaire l'un des jeux de baston les controversés qui soit. Alors, bien entendu, vous demandez certainement ce qui pourrait motiver une sortie sur ce support, alors que les pos seurs de MD, s'ils avaient envie de se procurer ce t n'auraient pas attendu que le CD sorte. En revanche, c intéresser ceux qui possèdent le Mega CD et, of cou les très nombreux curieux. Alors, les différences, c quoi ? Eh bien, pour commencer, il y a une introduction solument époustouflante faite à l'aide d'un logiciel phique très puissant (3D Studio) qui présente tous protagonistes du jeu. Je vous assure que ça vaut le c d'œil ! Le reste, c'est treize combattants venus de to les époques différentes (pré toire, Moyen Age, futur, XV siècle, etc.) et qui doivent c battre pour que l'un d'entre soit élu le meilleur combatt de tous les temps. C'est très original, mais dans un jeu baston, on ne s'attend pa quelque chose de supéri dans le domaine. En outre, c bourré d'options spécia (combat simple, à deux, équipe, mort subite, etc.). Vo il ne vous reste plus qu'à ad rer les photos et attendre tiemment le test...

TRAZ



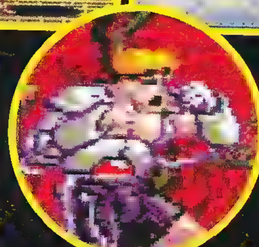
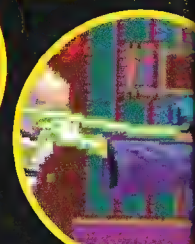
EDITEUR : SEGA
SORTIE PREVUE : JUIN 19









PREVIEW SUPER NINTENDO

JE NE CONNAIS PLUS PERSONNE EN...

Kawasaki Superbikes

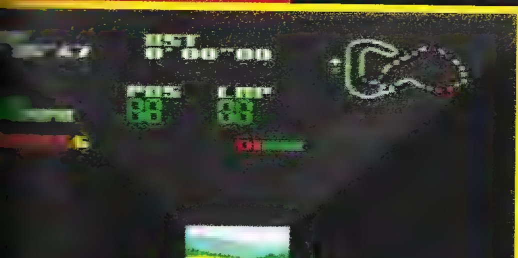


Développé par Domark, les créateurs de F1, Kawasaki Su-perbikes propose 15 circuits internationaux dont la cé-lèbre course d'endurance de 8 heures de Suzuka, pour vous entraîner ou pour les championnats avec 4 ni-veaux de difficulté. À un ou deux joueurs (en écran "splité"), vous vous retrouverez sur votre ZXR750 dans la "Team Green Kawasaki". Le temps change, et en fonc-tion de celui-ci vous devrez judicieusement choisir vos pneu et vos rapports de vitesse en prenant en compte égalemen votre expérience. Il vous faudra aussi ménager votre bolid afin de ne pas perdre trop de temps en ravitaillement e changement de pneus. Déjà disponible depuis le 17 mars su Megadrive, cette version sur cartouche 8 Mégas est cell comportant le plus de polygones en 3D à l'heure actuelle elle n'utilise pas la puce DSP. Pour obtenir le meilleur réalism possible, ce jeu s'est fait en étroite collaboration avec Kawa-saki. Bref, il s'agit une fois encore d'une simulation de moto Au regard de la précédente version, o peut craindre le pire. Je n'en dis pas plu pour l'instant, car le test (zapping ?) d mois prochain devrait vous éclairer. En at-tendant, je retourne faire un tour sur ma Harley, les cheveux dans le vent, histoire de voir la différence. Salut, les mecs !

YURIKO

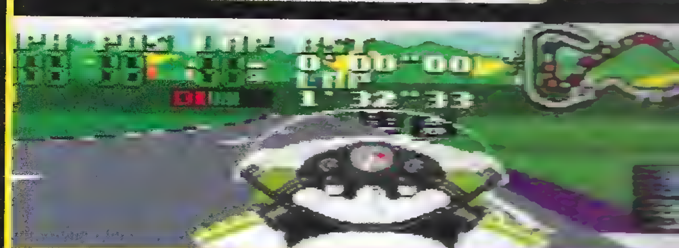


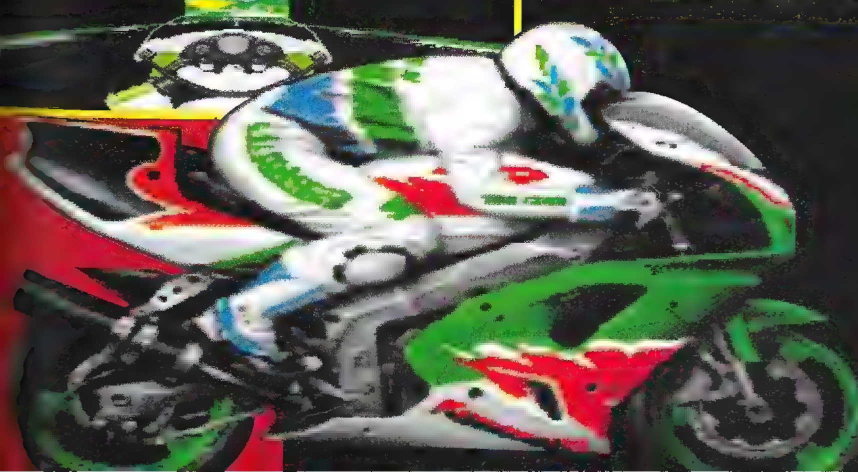












EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
SORTIE PREVUE : JUILLET 1995

UN NBA JAM POUR LE FOOTBALL

FEVER PITCH SOCCER













Un nouveau jeu de football sur console, ça fait toujours quelque chose. Ça ne vous picote pas un petit peu sur la plante des pieds, des fois ? Non ? Ah bon... Je vous assure, concentrez-vous bien c'est encore plus flagrant lorsqu'on n'entend que des éloges à son propos. C'est un peu l'histoire qui arrive à "Fever Pitch Soccer" sur Super Nintendo. On disait çà et là que ce titre allait détrôner le célèbre FIFA Soccer sur cette même console. Eh bien, on demande à voir. Et on verra bien. Mais vous devrez attendre le test pour cela... Pour l'instant, on va juste se contenter de jeter un rapide aperçu sur les "capacités" du nouveau titre du sport le plus populaire de la planète. Au programme, pas moins de 50 équipes tirées de tous les continents footballistiques du monde, des centaines de joueurs différents, mais surtout - et c'est là que ça devient intéressant -, des personnages aux qualités pour le moins exceptionnelles. En effet, dans chaque "team", un gros bras est présent. Untel pourra tirer des boulets de canon à tel point que la balle en deviendra rouge feu, un autre aura pour "qualité" de simuler les chutes dans la surface de réparation, un autre encore aura la capacité de créer des effets incroyables, etc. Outre le fait que l'animation des personnages ainsi que le scrolling multidirectionnel sont plus rapides que ce que l'on a l'habitude de voir en matière de football, Fever Pitch Soccer a certainement d'autres qualités que je vous propose de découvrir dans un prochain test. À suivre, donc...

TRAZOM

EDITEUR : US GOLD
SORTIE PREVUE : JUIN 1995



MAY THE FORCE BE WITH YOU !

Shadow Squadron













Il aura fallu la version 32X de Star WarsTM pour que l'on se rende compte de ce qu'était capable de faire le module "32X" de la Megadrive. Même si en matière de polygones, on est très loin d'atteindre des sommets dans le domaine de l'affichage, il n'en demeure pas moins que des jeux de ce type (je veux parler des simulateurs de combat spatial), ont tout à fait leur place sur ce périphérique. Alors, je ne vais pas vous raconter ma vie : je vous le dis tout de suite, le but est exactement le même dans Shadow Squadron ! À bord d'un vaisseau intergalactique que vous aurez préalablement choisi parmi quatre navettes flambant neuves, vous aurez différentes missions de la plus haute importance à remplir, avec pour seul décor d'arrière-plan, le vide cosmique intégral ! En plus des petites navettes de garde, toujours ennuyeuses à éliminer, il faudra anéantir le gros des troupes, en général extrêmement bien armé. Là encore, vous aurez le choix entre le pilotage automatique (la console se chargeant entièrement de la direction à suivre) et le pilotage manuel où non seulement vous tirez, mais en plus vous dirigez votre vaisseau. À noter que vous pourrez y jouer à deux simultanément, l'un tirant et l'autre dirigeant le vaisseau. Voilà, suite dans un prochain test...

TRAZOM

EDITEUR : SEGA
SORTIE PREVUE : JUIN 1995



ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUATERBACK 95	499,00
ANIMANIACS	299,00	NHL 95	399,00
BATMAN ET ROBIN	**349,00**	NIGEL MANSEL INDY	299,00
BLACK HAWK	299,00	POWER DRIVE	399,00
CANON FODDER	449,00	PSG SOCCER	249,00
DEMON'S BLAZON	449,00	SAILOR MOON	399,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
DRAGON	299,00	SOULBLAZER	449,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SPARKS TER	299,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SPIDERMAN TV	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STAR GATE	399,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	**STREET RACER**	**299,00**
FIREMEN	499,00	STROUMPFS	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUNGLE STRIKE	399,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
KICK OFF 3	299,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE ROI LION	**399,00**	TETRIS+ DR MARIO	369,00
LE RETOUR DU JEDI	**399,00**	TOP GEAR 3000	449,00
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**299,00**
MORTAL KOMBAT 2	**489,00**	WARLOCK	499,00
NBA JAM	**299,00**	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM T.E	**399,00**	WORLD CUP USA 94	299,00

GENIAL !!! *NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	199,00	STAR WING	99,00
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	MORTAL KOMBAT	149,00
CLAYMATE	149,00	NBA LIVE 95	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PARODIUS	199,00
DAFFY DUCK	149,00	PILOT WINGS	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PITFALL	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	POPULOUS	169,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	179,00
F1 POLE POSITION	199,00	SKYBLAZER	199,00
FLASH BACK	199,00	SMASH TENNIS	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER SWIV	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SYNDICATE	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LE COBAYE	199,00	TINY TOON	199,00
LEGEND	199,00	VORTEX	199,00
LEMMINGS 2	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MICHAEL JORDAN	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	199,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT(EUR)	249,00	PROBOTECTOR (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PSG SOCCER (EUR)	299,00
BLOOD SHOT (EUR)	299,00	ROAD RASH 3(EUR)	369,00
CANNON FODDER	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**249,00**	RUGBY WORLD CUP (EUR)	399,00
DRAGON(EUR)	299,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SPARKSTER (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	399,00
FLINK(EUR)	369,00	STAR GATE (EUR)	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
KICK OFF 3 (EUR)	249,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
LAND STALKER (EUR)	399,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	429,00	WARLOCK (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	**299,00**		
NBA JAM T.E (EUR)	**399,00**		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	349,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette **790 F**

BONKERS (MICKEY)	299,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	299,00
DRAGON VIEW	399,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	449,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR TREK NEXT GENERATION	199,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	299,00
WIZARDRY 5	149,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**129,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
VORTEX	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	149,00
BALL Z (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00
CASTELVANIA (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (EUR)	299,00
E.A HOCKEY + J.MADDEN	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
FANTASY ZONE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	149,00
KLAX (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	199,00
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
LOTUS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NHL 94 (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SMASH TV (EUR)	99,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	129,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	199.0
CHRONO TRIGGER *	649.0
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299.0
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399.0
FRONT MISSION	690.0
GOEMON FIGHT 2	299.0
NOSFERATU	399.0
RAMNA 1/2 4	199.0
R TYPE 3	199.0
YUYU HAKUSHO 2	399.0

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	299 F
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	399 F
RAMNA 1/2 4	199,0
ART OF FIGHTING	149,0
EYE OF THE BEHOLDER	149,0
HUMAN GP	149,0
ROYAL CONQUEST	99,0
RUSHING BEAT	99,0
RUSHING BEAT SHURA	199,0
SPACE ACE	99,0
SUPER METROID	199,0

ACCESSOIRES

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 — 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII — 249 F
- MANETTE ASCII — 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE — 395 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO — 129 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE — 199 F

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 4 A11 — 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X — 1290 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

LES JEUX QUI NOUS ONT BIEN FAIT RIRE...

Le choix a vraiment été difficile, mais on a réussi à sélectionner les jeux vidéo qui nous ont le plus fait rire depuis trois ans et demi que nous bossons à Joypad. Il faut dire que le choix était large parmi le nombre incroyable de daubes qui nous sont passées entre les mains et dont on n'a pas toujours su discerner les vraies valeurs, mea coulpa ! Mais on se rattrape aujourd'hui non pas en crachant dans la soupe, mais simplement pour souligner que le progrès technique va vraiment bon train sur le front des consoles. Deuxième point important : nous n'avons pas choisi les titres anciens qui ont marché un temps et qui paraissent dépassés aujourd'hui, nous avons vraiment choisi les perles les plus sévères sur toutes les consoles sauf les 8 bits pour cause de place. Dans le palmarès, nous n'avons pas inclu les consoles elles-mêmes dont certaines auraient pu s'appeler par exemple GX 4000 (Amstrad), 3DO (Panasonic) ou encore Jaguar (Atari) car tel n'était pas notre propos ici. Grand vainqueur toute catégorie : T.HQ à qui nous tirons notre chapeau. Pour le reste, suivez le guide, il y en aura pour tout le monde et sachez que j'ai encore au moins deux ou trois numéros de cette rubrique en stock. Tenez : Double Dragon 5, Cool World, Wizard of Oz, Hunt of the Red October, Total Carnage, King of Monsters, Technocop, Sword of Sodan, Cyberball, Rampage, Checkered Flag... stoooop !

Par Olivier

Last Action Hero

Les adaptations de grands films ne sont pas synonymes de grands jeux. Last Action Hero en est une preuve plus qu'éclatante. Si vous voulez rire un peu, vous devez savoir qu'Arnold Schwarzenneger (le héros du film) a ordonné que son sprite ne lui ressemble pas et quand vous jouez au jeu, vous remarquez qu'on lui a obéi. Le sprite ressemble à tout sauf à Schwarzy, c'est drôle! En fait, Last Action Hero est un jeu qui n'est pas fini, sorti à la hate pour profiter du succès du film dont Sony n'a pas eu de mal à obtenir la licence (Columbia est une filiale de Sony). Le jeu est super difficile, la maniabilité nulle. Du coup, on n'arrive même pas à passer le premier niveau après deux heures de jeu et c'est finalement peut-être mieux ainsi. Par pudeur, je ne vous parle pas de la version Game Boy. Au fait, par manque de place, je n'ai pas pu vous parler de trois autres big licences de Sony : Cliffhanger, Dracula, Frankenstein. Ah, y sont forts pour les adaptations, ça c'est sûr !

EDITEUR : SONY IMAGESOFT
MACHINE INCRIMINÉE : SUPER NINTENDO
GENRE : POURTANT LE FILM ÉTAIT BIEN...



Home Alone

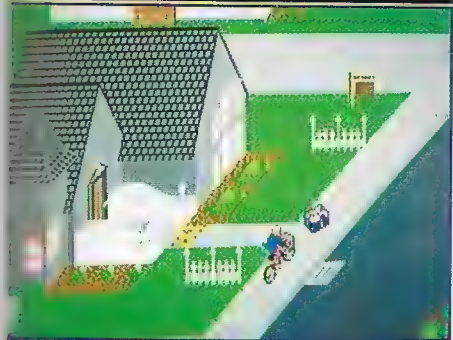
SÉLECTION OFFICIELLE
tous les testeurs

Comme vous allez vous en rendre compte dans ce spécial "jeux daubesques", adapter un film à succès est une chose plutôt dangereuse pour les éditeurs de jeux vidéo. Mais quand le film est lui-même une daube – ce qui semble être le cas d'Home Alone – cela ne laisse aucune chance à T.HQ... Vous guidez le jeune Mac Machin dans sa maison; ce dernier doit échapper aux deux malfrats digitalisés du film et à d'autres personnages. Le résultat est pitoyable, avec des graphismes complètement baveux et délavés sur Super Nintendo. Mais ce n'est pas tout, la maniabilité vous permet quasiment de ne rien faire, sinon de sauter un peu partout en essayant d'utiliser vos armes ridicules. À signaler une version Game Boy qui garde les caractéristiques précédentes, les couleurs en moins. Imaginez le résultat !

EDITEUR : T.HQ
MACHINE INCRIMINÉE : SUPER NINTENDO
GENRE : SIMULATION DE SPRITE RATÉE



EDITEUR : TENGEN, US GOLD, …INDSCAPE
MACHINE INCRIMINÉE : S NINTENDO
GENRE : SIMULATION DE BICYCLETTE



SÉLECTION OFFICIELLE — tous les testeurs

Paperboy

Un petit livreur de journaux qui roule en vélo de maison en maison en jetant ses journaux et en évitant les obstacles de la rue, tel est le thème de Paperboy sur Super Nintendo, un jeu aussi sorti sur la plupart des 8 bits et des portables. Ce jeu est une sorte de star à la rédaction de Joypad puisque c'est une cartouche qui nous sert de cartouche française pour utiliser les adaptateurs pour les jeux Super Famicom sur nos Super Nintendo. En fait, la cartouche de Paperboy est toujours insérée à l'arrière du Fire prêt à l'emploi. Voilà sans doute pourquoi les testeurs de Pad sont tous unanimes pour expliquer que depuis sa sortie, plus personne n'a jamais joué à ce jeu ! En plus, ils en ont fait un deuxième épisode sur Super Nintendo...

EDITEUR : BANDAI
MACHINE INCRIMINÉE : S NINTENDO
GENRE : ULTRA-DAUBE MASQUÉE



SÉLECTION OFFICIELLE — Greg

Ultraman

Dans la série des héros nippons auxquels nous ne comprendrons décidément jamais rien, on retrouve Ultraman, un des vieux héros de série (pas de dessins animés) dans un beat-them-up utilisant des personnages digitalisés. Les personnages digitalisés, ça peut être sympa quand on bosse chez Midway ou Acclaim, par exemple ; mais chez Bandai, ça tourne au gag. La maniabilité est radicalement douteuse, et l'on ne prend aucun plaisir à tenter de vaincre les divers lézards du jeu. En fait, je vous conseille d'éviter tout ce qui porte le nom d'Ultraman sur tous les formats.

EDITEUR : BANDAI
MACHINE INCRIMINÉE : S NINTENDO
GENRE : FORCE CACA D'OIE

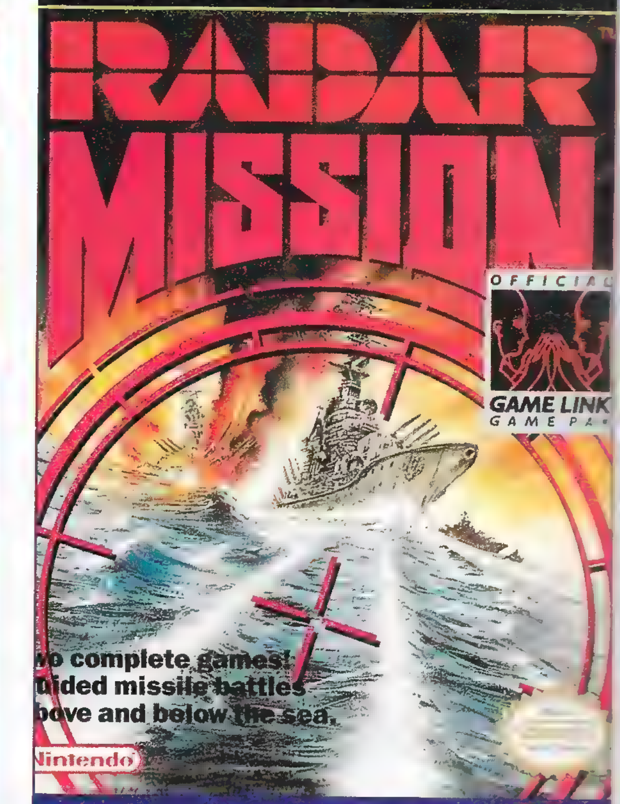


SÉLECTION OFFICIELLE — Greg

Power Rangers

Vous connaissez Force Jaune, Rose and co ? Vous en avez bouffé du feuilleton japonais avec des personnages en collant de toutes les couleurs munis de casques pour qu'on ne voit pas leurs yeux et que l'on soit très impressionné ? Si je vous dis "Biooo-man", vous comprenez peut-être un peu mieux ? Eh bien, figurez-vous que les Américains ont sorti leur propre feuilleton à base de personnages niais et colorés, en collaboration avec les Japonais quand même, histoire de ne pas passer pour d'illustres imbéciles. Résultat : les Power Rangers que vous pouvez admirer à la télé ont aussi été convertis sur console, c'est nul, laissez tomber...

EDITEUR : NINTENDO
MACHINE INCRIMINÉE : GAME BOY
GENRE : BATAILLE NAVALE



Radar Mission

La série des simulations de bataille navale est tristement célèbre sur Game Boy et je me devais de vous alerter. Je prends l'exemple de Radar Mission, pourtant conçu par Big N himself (Grand Nintendo lui-même), qui ose vous proposer une simulation de bataille navale, une vraie, si, si, comme à l'école sur les petits bouts de papier avec les croix et les destroyers coulés. Il fallait oser et Nintendo l'a fait sans vergogne. Ne vous inquiétez pas, on trouve deux autres jeux du même style en import, il y en a eu pour tout le monde sur toute la planète ! Alors expliquez moi maintenant à quoi ça sert de se taper deux Game Boy en link pour jouer à la bataille navale, alors que deux morceaux de papier et deux crayons suffisent ? Ah pardon, il faut une gomme aussi...

SÉLECTION OFFICIELLE — Olivier

EDITEUR : JALECO
MACHINE INCRIMINÉE : SUPER FAMICOM
GENRE : RECETTE DE BOUILLIE PIXELLISÉE

SÉLECTION OFFICIELLE — Trazom

Big Run

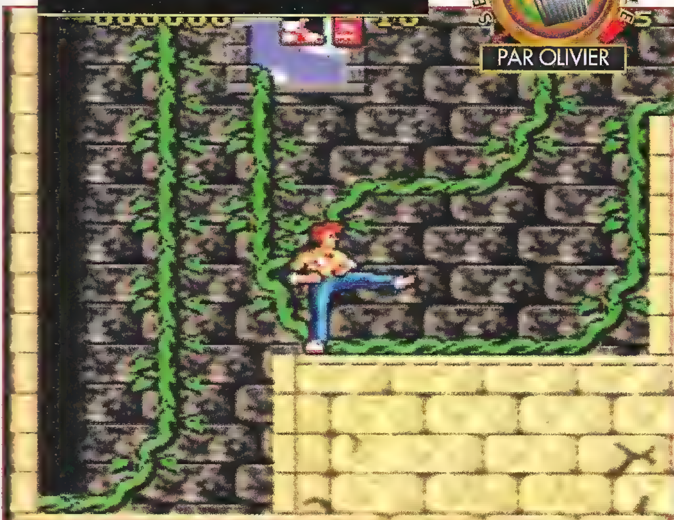
Un jeu qui n'est plus tout jeune mais qui a le mérite de rester gravé dans nos mémoires de testeurs, puisqu'il constituait l'une des premières tentatives de conversion de jeu d'arcade en 3D façon patchwork psychédélique. Le résultat se voulait être une course de bagnoles en 3D comme sur l'arcade, mais on s'est retrouvé finalement devant un délire de programmeurs shootés et de graphistes dégoûtés par l'étroitesse technique de la SFC comparée à la borne d'arcade. Sur le coup, on a bien ri avec Big Run. Vous aussi, si vous voulez faire rire vos amis, montrez-leur Big Run !



MACHINE INCRIMINÉE:
SUPER NINTENDO
EDITEUR : THQ
GENRE : AGENT 000



PAR OLIVIER



James Bond Junior

Le top du top en matière de jeu de plates-formes s'appelle James Bond Junior, un titre dont plus personne ne se rappelle mais que je n'ai pas oublié, moi qui l'ai testé longuement. Alors que le James Bond sur Megadrive était potable pour l'époque, les aventures du fiston sont misérablement nulles sur la console. Les couleurs sont mal choisies, les sprites hyper môches et l'aventure lassante malgré quelques changements dans le déroulement des stages. Vous savez, le genre "je mets un peu de plates-formes, un peu de shoot, et c'est gagné". Eh bien non, c'est perdu !

MACHINE INCRIMINÉE:
SUPER NINTENDO
EDITEUR : THQ
GENRE : SIMULATION
DE CUBES



PAR OLIVIER



Race Drivin'

Il ne faut pas trop taper sur les jeux qui se veulent novateurs et révolutionnaires, non, c'est méchant ! Grâce à eux, on joue maintenant à Ridge Racer ou Daytona. Mais quand même, insérez la cartouche de Race Drivin' dans votre Megadrive, vous amuserez votre famille ! Intérêt nul, jeu injouable (paradoxe pour un jeu) et indiscernable. Quand la 3D s'emmêle les pinceaux et donne naissance à une purée magnifique et high-tech, on écoute les bruitages pets-de-mouche et on pleure.

MACHINE INCRIMINÉE:
SUPER NINTENDO
EDITEUR : BALLISTIX
GENRE : PERMIS DE
CONDUIRE RATÉ



OLIVIER

Test Drive 2

Ce jeu se voulait éducatif plus que ludique et cela valait mieux pour les arguments, car je vous le confirme, Test Drive 2 est ludiquement nul ! Et comme souvent pour ce genre de jeu purement "micro", les graphismes en prennent un coup dans l'aile. La Super Nintendo n'ayant pas la puissance nécessaire pour gérer un réalisme décent, on se trouve face à un jeu qui fait vaguement penser à une simulation de conduite, mais avec trois grammes d'alcool dans le sang question graphismes et intérêt. Optez pour la conduite accompagnée, c'est plus réaliste...

MACHINE INCRIMINÉE:
SUPER NINTENDO
EDITEUR : THQ
GENRE : DIGITALISATIONS RATEES



YURIKO

Pitfighter

Ce jeu pouvait légèrement impressionner les incrédules à l'époque, mais au vu des Mortal Kombat qui ont suivi, on a bien vite oublié les Pitfighters sortis sur à peu près sur toutes les consoles. C'est T.HQ qui remporte la palme avec une version Game Boy infernale mais excusable. Par contre, la version Super Nintendo est d'une nullité "téhachecuienne". Des décors hideux qui font plutôt peur et des sprites qui, bien que digitalisés, restent d'une laideur innommable. Pas de coups spéciaux, des mouvements peu réalistes à cause de la perte technique due aux digitalisations (donc l'effet inverse de celui escompté en utilisant des techniques de digitalisation), une gestion des coups folklorique ; bref, un jeu qui a mal vieilli...

MACHINE INCRIMINÉE:
PLAYSTATION
EDITEUR : SCE
GENRE : LA PREMIERE DAUBE
COSMIQUE 32 BITS

Cosmic Race

Cette démo de 3D polygonale made in SCE (je rappelle que SCE signifie Sony Electronic Computer) n'est qu'une... démo justement! Inutile de s'étendre longuement sur un vaisseau absolument incontrôlable, même après des jours d'entraînement intense. Il n'y a pas d'intérêt, pas de fun, rien sinon une exaspération qui nous pousse à nous demander pourquoi on vient de s'acheter une console à 4 500 francs en import, pourquoi ?



PAR TSR

MACHINE INCRIMINÉE:
SEGA SATURN
EDITEUR : SEGA
GENRE : SIMULATION DE BUGS

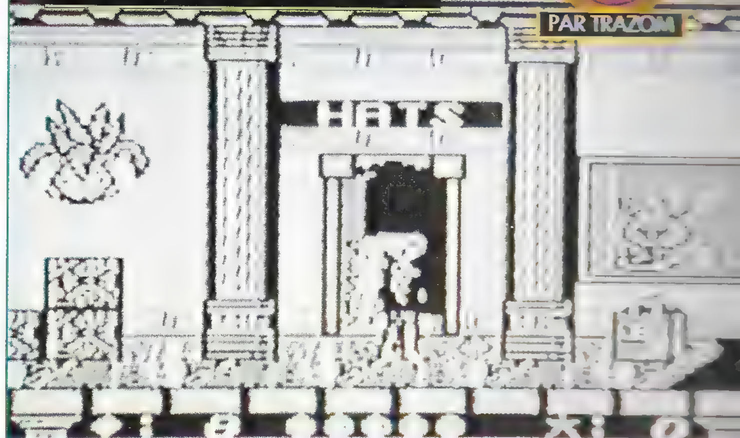




Gale Racer : Il en fallait un et je n'ai pas eu de mal à sélectionner ce jeu de course en fausse 3D reprenant les classiques défilements à la Out Run. Le résultat est effarant et je conseille une bonne blague aux acheteurs de SegaSaturn : essayez votre nouvelle console avec Gale Racer comme premier exemple, et vous saurez que vous avez fait le bon choix ! Indescriptible tellement le jeu est buggé et bourré de morceaux de décors qui se chevauchent. À mourir de rire, sérieux !

MACHINE INCRIMINÉE:
GAME BOY
EDITEUR : HI-TECH
GENRE : DAUBE, TOI MA STAR !



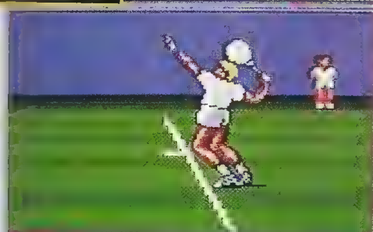


Barbie Game Girl

Hi-Tech est plutôt connu par les spécialistes Game Boy et Super Ni tendo comme un éditeur prolixe en matière de jeux très très moye (Tom et Jerry). Mais l'on peut parler avec son Barbie Game Girl d'u opération séduction complètement ratée. Le but était de séduire public féminin assez tenté par la Game Boy aux États-Unis. Le jeu aussi sorti sur NES et même Super Nintendo. Mais c'est sur Game B qu'il prend toute sa dimension daubesque, car comment pouvoir ima giner qu'une fille ose jouer plus de deux écrans à ce jeu de plates-form sans plates-formes, sans sprites, sans décors, sans rien du tout. En fa même si l'on sait que le public féminin boude notre monde des conso ce n'est certainement pas en lui proposant des jeux aussi nuls que l' gagnera sa confiance. Y a du boulot, là !



MACHINE INCRIMINÉE:
MEGADRIVE
EDITEUR :SONY IMAGESOFT
GENRE :
SIMULATION D'AGASSI FATIGUÉ



Agassi Tennis

Les simulations de tennis n'ont jamais vraiment été au top sur Megadrive comparativement à la Super Nintendo, mais ont fini par arriver. Dans cette vague, j'ai déniché un petit bijou qui ne peut s'expliquer commercialement que par le fait qu'Agassi trône sur la jaquette. Distribué par Sony mais développé par Tekmagic (l'autre T.HQ), ce jeu est en fait une parodie de jeux vidéo, c'est une satire humoristique et bon enfant des simulations de tennis. Il faut le prendre comme de la dérision. Je ne l'avais pas vraiment compris en fait, les acheteurs non plus qui se demandent encore s'il s'agit de tennis ou de golf..

MACHINE INCRIMINÉE:
SUPER NINTENDO
EDITEUR : THQ
GENRE : SMALL TEUF'





Wayne's World

Une adaptation de film qui tourne mal, une de plus, hop là ! Comment vous décrire Wayne's World sur Super Nintendo ? Vous prenez Cool World dont je n'ai pu vous parler ici par manque de place, mais qui vaut aussi son pesant de cacahuètes, et vous l'enlaidissez en le rendant injouable. Vous confiez le jeu en développement à T.HQ pendant deux mois et le tour est joué, méga beaurk ! Un jeu de plates-formes aussi ringard ? Jamais vu...

LE ZAPPING des TESTS

LE CALME AVANT LA TEMPETE...

N'avez-vous jamais fait du canoë sur un lac canadien juste avant qu'une tempête n'éclate ? Non... Hum... la suite risque d'être difficile à expliquer. Dites-vous que d'un seul coup tout paraît calme, que la civilisation doit avoir disparu et que vous feriez bien une petite sieste, là, sur ce lac si paisible. Judicieux lecteur que vous êtes, vous vous êtes aperçu de la présence du verbe "paraître" dans cette phrase. Le problème, dans ces cas-là, c'est l'apparence. On se dit "aucun danger", et paf ! voilà une tornade taquine qui vous attrape, vous balance dans les airs et vous laisse atterrir sur un champ de topinambours où le fermier avait oublié sa pelle sur laquelle vous vous empalez... Comme quoi, il faut se méfier des apparences. Eh bien, ces derniers temps, les jeux nous font un peu la même impression. Si l'on scrute l'horizon, on voit alors que l'E3, ce gigantesque salon de Los Angeles, arrive, et qu'il est accompagné des sorties officielles et monstrueuses de la Sega Saturn et de la PlayStation (pas PS-X !!!) de Sony en septembre. L'avenir est prometteur ! Dès le prochain numéro de Joypad, vous devriez vous délecter d'un compte-rendu de l'E3 sur des dizaines et des dizaines de jeux... Le raz-de-marée vidéo-ludique approche ! Trazom l'a dit, l'apocalypse est pour demain !

La rédaction et ses peurs eschatologiques
(et non pas scatologiques, c'est autre chose).

METALHEAD

MEGADRIVE 32X
GENRE : 3D SHOOTING
EDITEUR: SEGA

78%

Metal Head, annoncé comme le grand jeu du module 32X, est enfin arrivé. À bord d'un robot assez cubique, vous allez devoir remplir des missions très précises dans une ambiance de guérilla urbaine. Complètement en 3D, dans un "univers virtuel" comme se plaît à le dire le panel des vulgarisateurs de la télévision depuis quelques mois, ce jeu vous invite à un massacre robotique. Histoire d'aller plus vite dans le combat, vous pourrez équiper votre robot de nouvelles armes, au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. Tout cela nous amène donc à un sympathique jeu de tir en 3D qui est hélas extrêmement saccadé, mais qui se rattrape par un excellent intérêt. À noter: les digitalisations des visages des divers acteurs sont catastrophiques et vous feront très certainement hurler de rire.

GREG



Road Rash

MEGA-CD
GENRE : COURSE MOTO
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

78% 70% ADAPTATION

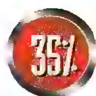
Une petite surprise que cette sortie de Road Rash sur Mega-CD, car il s'agit d'une compil. des meilleurs moments des trois premiers jeux déjà sortis sur Megadrive et sur 3DO. C'est donc toujours le même principe qui vous fait vous fritter avec des adversaires à moto. Le jeu reprend les caractéristiques de toutes les versions existantes et ajoute huit personnages, deux modes de jeu (Bagarre Trash et Jeu complet Big Game), et de nouveaux circuits. Évidemment, le passage sur Méga-CD a considérablement délavé les couleurs de l'original 3DO, par exemple, mais le fun reste là avec notamment une bande-son exceptionnelle (Therapy, Soundgarden). Ne vous attendez pas à des graphismes exceptionnels, surtout si vous avez déjà vu la version 3DO tourner, mais sachez que ce jeu est vraiment bien fichu grâce à sa combinaison destroy de baston et de course à moto en 3D. Un peu môche mais sympa à jouer !

OLIVIER



Mortal Kombat II





ADAPTATION

MEGADRIVE 32X
GENRE: BASTON
EDITEUR: ACCLAIM

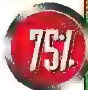




Connu comme le loup blanc dans le milieu des jeux de combat, Mortal Kombat II refait une apparition sous forme d'une adaptation avec le module 32X pour Megadrive. C'est génial, mais trois choses s'opposent à son acquisition : premièrement le jeu n'est pas spécialement meilleur que sur Megadrive toute simple ; deuxièmement Mortal Kombat III sort dans quelques mois, donc pourquoi acheter un jeu dépassé ; et troisièmement, il ne faut pas non plus nous prendre pour des nains : on sait qu'il existe un jeu de baston trente fois meilleur sur Megadrive, Yûyû Hakushô Makyotô Issen. C'est dur à prononcer, et pas moins dur à se procurer, mais croyez-moi, cela vaut bien mieux que n'importe quel autre jeu de combat sur Megadrive. Néanmoins, Mortal Kombat II reste le "hit" sanglant que les amateurs de tripailles sauront apprécier. Quant à cette adaptation 32X, je ne vois vraiment pas sa raison d'être. To be or not to be...

GREG

STRIKER



MEGADRIVE
GENRE : FOOTBALL
EDITEUR : SEGA





Sega nous l'avait bien caché, celui-là ! Alors évidemment, si on commence à le comparer à FIFA Soccer 95, ce n'est même pas la peine d'aller plus loin, on remballe le tout et on vous l'envoie par Chronopost, vous en ferez ce que vous voudrez. Car en vérité, je vous le dis, les différences sont trop énormes entre ces deux titres. Les gens, j'ai remarqué, adorent comparer un peu tout ; alors, on ne va pas se gêner, hein ? Bien sûr, il y a différents modes de vues (de haut, en 3D, de côté, de satellite, etc.) et du foot en salle en sus, mais le "fun" indispensable à tous les jeux vidéo manque cruellement ici. Oh, il est loin d'être mauvais, mais voilà, il manque ce petit quelque chose qui fait "que". Alors, je crois que vous pouvez vous abstenir. Il y a bien mieux ! Et vous pouvez me croire, les jeux de football, je m'y connais. D'après mes estimations, j'en ai déjà vu près de 25 sur consoles de jeux, alors...

TRAZOM

LE TOP 20 DE LA RÉDACTION

1 Ridge Racer Namco Playstation
2 Fatal Fury 3 SNK Néo Géo
3 Daytona USA Saturn Sega
4 Tekken Namco Playstation
5 Samurai Shodown 2 SNK Néo Géo
6 Earthworm Jim Virgin SN/MD
7 Shining Force 2 Sega Megadrive
8 Dracula X Konami Nec

11 Zelda Nintendo Nintendo
12 Gunhed Hudson Nec
13 View Point Sammy Néo Géo
14 Alien 3 Acclaim Super Nintendo
15 King of Fight'94 SNK Néo Géo
16 DK Country Nintendo Super Nintendo
17 Tétris Nintendo Nes/Game Boy
18 Zelda Nintendo Game Boy

Le trombinoscope



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Après le grand débat animé par Trazom et Kendy sur l'adaptation de Daytona sur SegaSaturn, les esprits restent encore très partagés, mais notre ami adorateur des briseurs de mur... du son n'en démordra pas : c'est le meilleur jeu sur Saturn, avec Panzer Dragoon bien sûr. Tous ceux qui ne sont pas de son avis "font tous [illegible]" - je cite -, comme d'habitude! À part ça, Fatal Fury 3 est tout aussi loin de l'avoir laissé indifférent. Trazom est un peu comme ça, son univers c'est le foot, la baston et les voitures. Arrêtez, je n'ai pas dit la bière ! Non mais...



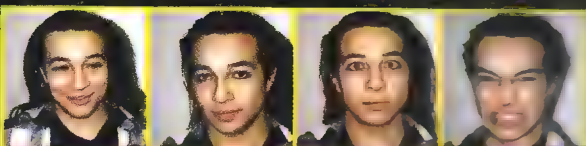
GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Olivier, lui, a fait des tas et des tas de choses. Il a beaucoup joué et paraît-il beaucoup travaillé... Il paraît. En fait, comme à l'heure où je vous écris, il n'a rendu presque aucun article – pour changer de l'ordinaire – on espère juste que vous ne verrez pas d'énormes pages blanches dans le Joypad de ce mois-ci ! Enfin, on attend toujours !... Si on vous demande, dites juste qu'Olivier est sur le point de finir. Y paraît que ça marche !



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Notre très cher chef que nous adorons tous - ndTSR fayote Yuriko - n'a pas beaucoup joué ces temps-ci, mis à part quelques parties à la salle d'arcade Sega "La tête dans les nuages" et 1 347 parties de Tekken, abandonnant Chrono Trigger au spécialiste du genre. Il a beaucoup travaillé et est très fatigué. Alors surtout, il ne faut pas l'énerver et être très gentil. Rien qu'à regarder les photos ci-dessus, vous verrez vers la fin à quel point il peut parfois nous terroriser !



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

Quarante heures minimum sur la soluce de Chrono Trigger, des cernes très marqués, une humeur irritable, un air bougon, voilà nôtre Greg de ce mois-ci. C'est pas très folichon, me direz-vous. Il faut dire que le dernier Dragon Ball Z sur SFC n'a rien arrangé à son moral ! Dans ses moments de relâche, il se prend à faire des [illegible] de John Wayne avec Kendy, comme quoi son cas n'est pas tout à fait désespéré ! Par contre, je ne sais pas ce qu'en penserait un psychiatre.



GÉNIAL ! | WOUAH ! | BOF... | PITIÉ PAS ÇA !

C'est moi ! Bah ouais, on n'a jamais grand chose à dire sur soi, c'est tellement plus sympa de casser du sucre ou des chaises sur le dos des autres ! En plus, ce mois de mai-ci n'est pas révolutionnaire au niveau des sorties de jeu : deux ou trois hits qui

NÉO GÉO
EDITEUR : SNK
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : 260 MB !
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : NÉO CD

FATAL FURY 3
ROAD TO THE FINAL VICTORY

Curieusement, dans Fatal Fury 3, il y a une trame comme dans n'importe quel jeu d'aventure. Cela peut sembler incroyable, mais c'est pourtant la vérité ! Alors, bien sûr, vous allez me soutenir qu'il y en a toujours eu une, que je suis nul, que patati et patata... Certes, mais cette fois, cela semble vraiment plus flagrant et surtout plus abouti comme histoire. Je ne vais pas vous la narrer en long et en large - Olivier l'a très bien fait dans la "preview" du mois dernier - mais je vais juste vous rappeler qu'il y a dans ce dernier (?) épisode un rapport étroit avec des parchemins à retrouver, et qui donneraient à son découvreur, ou à sa découvreuse une immortalité spontanée ! Avouez que ça fait réfléchir des choses pareilles, non ? Dans la peau des inébranlables Andy Bogard, Terry Bogard et Joe Higashi, le défi sera dur à relever, face aux nouveaux venus que sont Hon-Fu, le Roi du Nunchaku, Bob Wilson le Rasta brésilien, Franco Bash le gros balourd champion de boxe toutes catégories, Blue-Mary qui ressemble à s'y méprendre à quelqu'un que Greg a beaucoup connu... et Sokaku, le magicien au visage caché ! À noter que cette fois, Geese Howard n'est plus un boss du jeu, mais un simple personnage que l'on peut utiliser et qui ne rêve que d'une chose désormais : reprendre le contrôle de la ville et écraser toute la racaille ! Très spirituel comme message... On notera tout de même que pour le dernier volet de la série, SNK a rajouté un nouveau plan pour permettre les esquives et les "fatalités" plus spectaculaires !

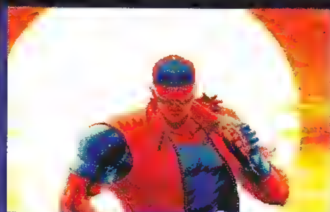
TRAZOM

ANDY, COUP DE COUDE



Comme je vous le laissais entendre un petit peu plus haut, les "héros" du jeu possèdent d'autres coups spéciaux. Ici, Andy possède un coup de coude encore plus puissant et plus spectaculaire !









Les caids sont de retour !







Coup de pied facial Joe Higashi

Entre Joe Higashi, il n'y a pas de raison de se faire de cadeau ! Pour preuve, ce coup de pied facial comme seuls les Kick Boxeurs savent le faire. Encore une fois, ça déménage un maximum.





COMPARATIF • COMPARATIF

FATAL FURY 3 CONTRE FATAL FURY 2

Surtout, ne vous attendez pas [illegible] détruise littéralement l'avant-[illegible] des "vrais" Fatal Fury. Car comme [illegible] chose, les produits nouveaux [illegible]



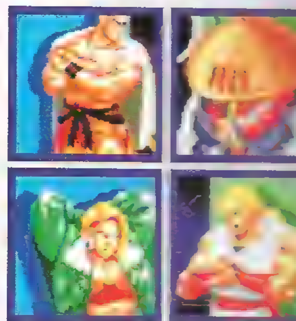
mieux réussis [illegible] décesseurs. [illegible] normal que [illegible] plus beau, plus [illegible] de plus de coups [illegible] etc. Alors, évidemment, [illegible] va me demander [illegible] le coup de l'acheter [illegible] que l'on possède [illegible] cédent. Eh bien [illegible] presque tenté de vous répondre par [illegible] mative, surtout si vous possédez un Neo [illegible] (les prix sont moins élevés). Pour ce qui [illegible] de la cartouche, il est clair que seul [illegible] monnaie en décidera...

COMPARATIF • COMPARATIF

Coup de poing spécial Geese Howard

Même Geese Howard, l'un des boss des précédents Fatal Fury, voit sa panoplie de coups augmenter. Un uppercut bien placé peut parfois faire de gros dégâts !











Ejection de Higashi

Grâce au troisième plan que SNK a inséré dans la cartouche, les projections lors de l'ultime coup porté sont tout à fait spectaculaires. Jugez plutôt !



L'un des nouveaux boss du jeu, Mister Yamazaki, veut à tout prix empêcher ses adversaires directs de s'emparer des parchemins magiques. Vous devrez donc obligatoirement passer par lui, si vous voulez aller plus loin...

FATAL FURY 3
ROAD TO THE FINAL VICTORY



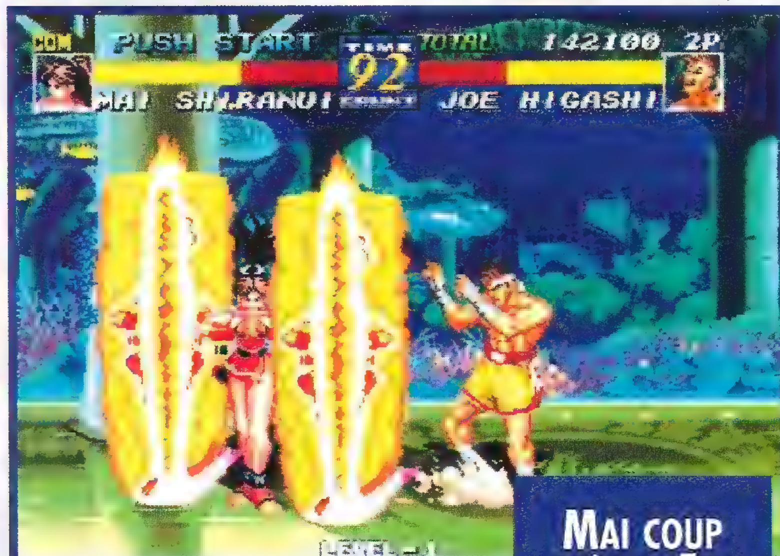
FEU EN BOULE SOKAKU

L'un des nouveaux personnages du jeu, et non des moindres puisqu'il possède certainement les coups les plus puissants de tous, est ce petit vieux à l'apparence pour le moins discrète. Bon, d'accord, là vous ne le voyez pas, il est derrière la giga boule de feu !!!



SOKAKU COUP SPÉCIAL GÉNIE

Sokaku est capable également de lancer des sorts pour le moins originaux : un génie en guise de monstre, fallait y penser !



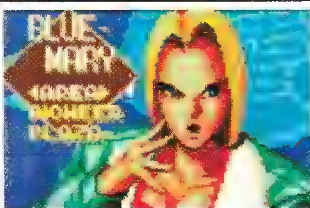
MAI COUP SPÉCIAL FEU

Mai Shiranui, toujours aussi craquante, en fait toujours voir de toutes les couleurs à ses adversaires respectifs. Vous vous y attendiez, vous, à ce double miroir de feu ?



ENEMY SELECT



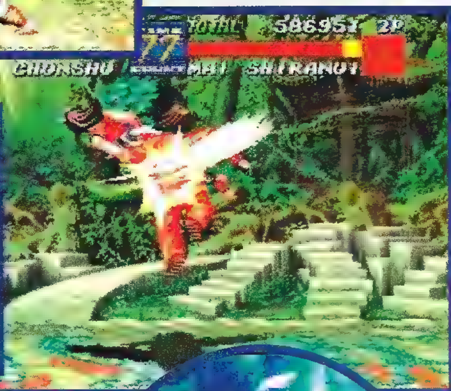






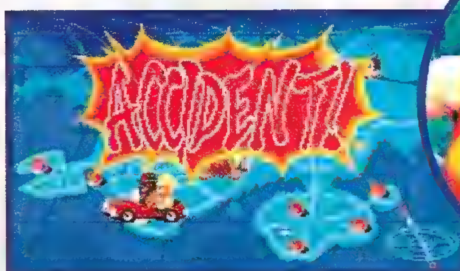
"Le barrage" dans le jeu est constitué de quatre gaillard(es) qui essaieront de vous en mettre plein la vue lorsque vous les affronterez sur leur territoire.





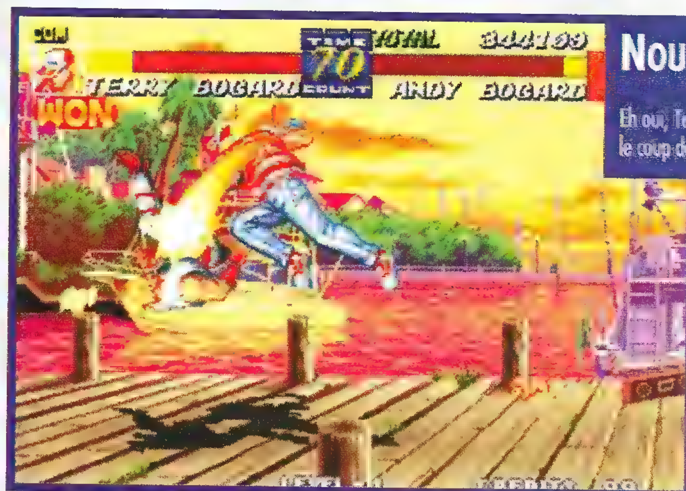
BOSS FINAL

Jin Chonshu, le boss final, est très coriace. Heureusement, Greg était là pour la réduire en bouillie en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



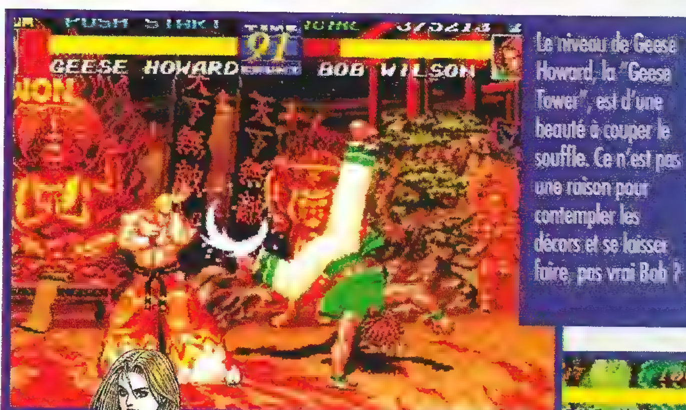






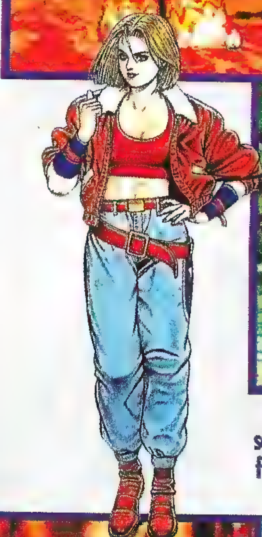
Nouveau coup Terry Bogard

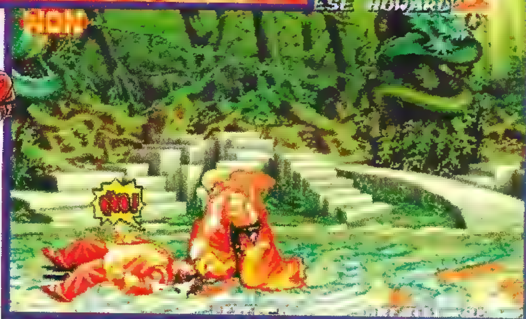
Eh oui, Terry Bogard lui aussi a droit à de nouveaux coups dans Fatal Fury le coup de poing éclair en plein vol !



Le niveau de Geese Howard, la "Geese Tower", est d'une beauté à couper le souffle. Ce n'est pas une raison pour contempler les décors et se laisser faire, pas vrai Bob ?







Une des prises au sol de notre cher ami Geese. Rien de tel pour faire souffrir l'adversaire, aussi coriace soit-il ! Le "No" éploré de cette jeune fille aux déplacements robotiques en dit long sur son calvaire présent !







Merci à Leader Games

Si on a pu tester ce superbe jeu qu'est Fatal Fury 3, c'est grâce avant tout à nos amis de Leader Games, qui possèdent la cartouche depuis maintenant un petit bout de temps. Ils ont d'ailleurs été les premiers à l'avoir en France ! Si vous voulez la tester avant de l'acheter, pas de problème, ils ont une borne d'arcade prévue à cet effet. D'autre part, si vous voulez des titres sur Néo Géo, PlayStation, Saturn, SFC, MD et autres goodies, ils ont de quoi vous gâter. Je rappelle l'adresse pour les touristes : Leader Games, 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Métro : République ou Oberkampf. Tél : 48.06.68.30.

GRAPHISMES 16

Il est clair que, dans ce domaine, l'amélioration est nette. Elle est d'autant plus flagrante lorsque l'on compare les précédents volets de la série.

ANIMATION 17

Là encore, tous les personnages se meuvent à une vitesse encore accrue par rapport à FF2 et à FF Spécial. Du grand art !

MANIABILITÉ 16

La maniabilité est toujours aussi bonne, mais comme toujours pour les jeux de baston, mieux vaut connaître les coups des personnages pour s'amuser un max !

SON/BRUITAGE 16

Encore une fois, je vais vous dire qu'il y a plus de sons, de bruitages, de musiques, etc. Forcément, avec 260 Mb de données...

J'AIME

- Enfin la véritable suite de Fatal Fury 2 !
- Plus rapide.
- Des coups spéciaux pour tous.
- Les esquives sur le 3e plan.
- De nouveaux personnages.

J'AIME PAS

- C'est encore un jeu de baston !
- On aime ou on déteste.

92%



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Ce jeu s'adresse avant tout à ceux pour qui les jeux de combat ne sont pas seulement un divertissement, mais une véritable passion ! En deux mots : aux puristes. Les autres, ceux qui jouent occasionnellement (quoique j'en doute s'ils possèdent une Néo Géo !), trouveront leur bonheur dans cette cartouche de 260 Mb de réussite ludique ! Une excellente alternative aux produits 32 bits qui déferlent actuellement.

SUPER NINTENDO
EDITEUR : OCÉAN
VERSION : FRANÇAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : INTÉGRALEMENT VF
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO

C'est le retour de la famille Addams pour la troisième fois sur Super Nintendo, et toujours édité par Océan. Cette fois, fini les plates-formes et bonjour l'aventure ! Le jeu se propose en effet tout simplement de vous payer un Zelda revisité façon Addams, rien que ça... Le pire est que ça fonctionne et l'on a vraiment bien du mal à se détacher de la console. La première raison est due à la façon de sauvegarder. Il n'existe qu'un endroit de l'espace de jeu d'où on peut sauvegarder (sous forme de mot de passe) et cet endroit est assez long à trouver au début du jeu. Heureusement, Joypad est là pour vous aider, et vous trouverez dans les quatre pages de ce test le moyen d'arriver jusqu'à cette sauvegarde sous la forme d'une mini-solution. Merci qui ? Mais là n'est pas la seule raison qui nous visse à notre console, quand on joue à Values. Ne cherchez pas de raisons dans les graphismes, ils sont inégaux, Greg a même parlé de graphismes à l'européenne... Certains décors sont vraiment fouillés et pleins de détails réalistes, alors que d'autres sont vides. En tous cas, nous sommes tous d'accord pour dire que le sprite est vraiment laid, et ce n'est pas seulement dû au fait que chez les Addams, tout est laid, ils ont bon dos les Addams sur ce coup-là ! Mais passé ce détail, on se trouve face à un jeu intelligent, plein de rebondissements et tellement vaste que l'on y passe un temps complètement fou sans jamais s'ennuyer. L'intrigue vous met dans la peau d'Oncle Fétide qui doit retrouver Pubert, le nouveau-né de la famille. Si le jeu est plus limité dans les déplacements que Zelda par exemple, surtout au début, il n'en reste pas moins formidablement compliqué et pas linéaire pour un sous. Bref, Addams Family Values m'a complètement conquis avec une durée de vie incroyable, une bonne réalisation et un confort de jeu exceptionnel, digne des Japonais, pour vous dire ! Achetez ce jeu si vous aimez l'aventure, pardon, si vous aimez les bons jeux...

OLIVIER



Vous voici dans les jardins, et vos premières actions vont se borner à parler à tous les personnages Addams que vous pourrez trouver. En fait il n'y en a que trois qui rôdent dans les jardins : Morticia, Granny et Gomez. Parlez à chacun des trois : même Granny vous donnera des cookies (ces derniers redonnent de l'énergie) et Gomez un vieux livre contenant les plans des divers stages du jeu.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



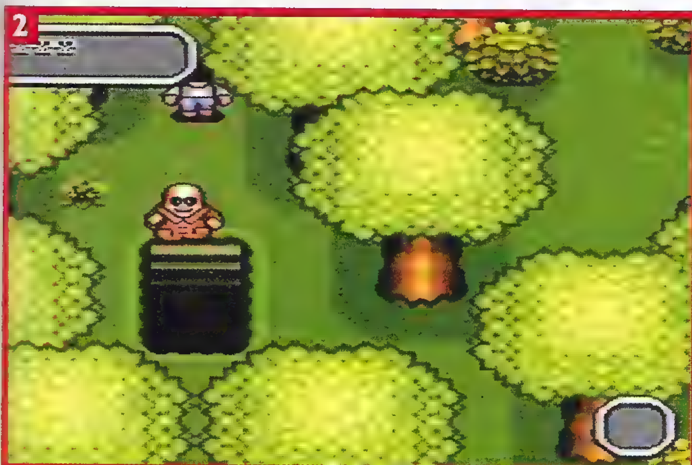
Si vous savez lire, ces pages sont bourrées de tips, chaque photo est un tips en fait ! Alors au boulot... Juste un petit conseil pour sauvegarder les parties : il s'agit de mots de passe que vous obtiendrez en allant voir complètement à droite du jardin. Mais cette sauvegarde n'est accessible qu'après avoir réalisé certaines actions.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

addams fam...

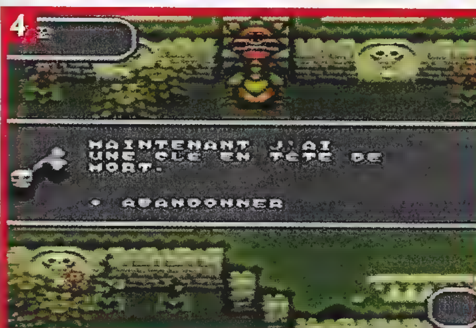








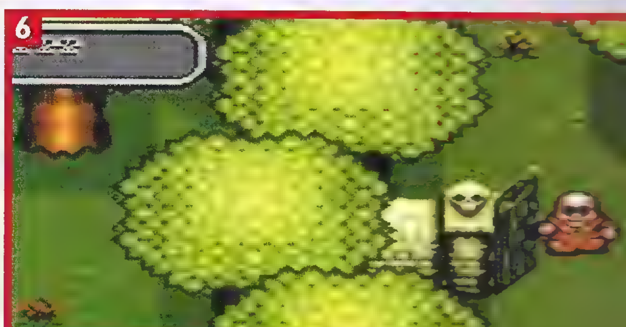
Vous trouverez une entrée à gauche du jardin (sous Gomez). Entrez et continuez votre chemin (trois salles, sans problème). Lorsque vous arrivez dans une salle avec une plante carnivore, le gardien du portail, tuez-la (plusieurs coups sont nécessaires, attention !) et appuyez sur le bouton-poussoir placé derrière elle. Vous venez d'ouvrir le portail fermé que vous avez peut-être remarqué en haut du jardin à côté de la boîte-aux-lettres. Sortez de cette crypte.



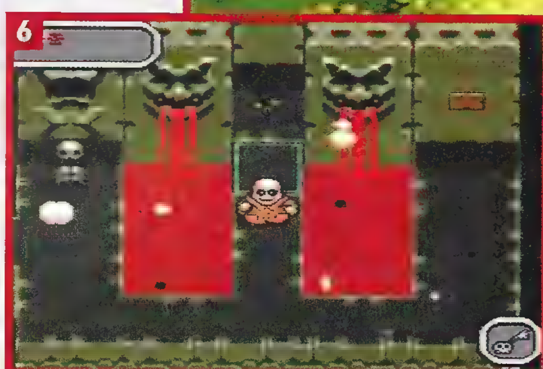
A nouveau dans le jardin, passez le portail qui vient de s'ouvrir et allez trouver Crusha, la grande plante carnassière au milieu du jardin. Parlez-lui et elle vous donnera une clef en forme de crâne. Elle vous demandera aussi de lui ramener la rose noire perdue dans un donjon au sud-est du jardin (le donjon 1). Comme cela est nécessaire pour déloger Crusha qui bloque le passage pour continuer, allez-y.



ily values





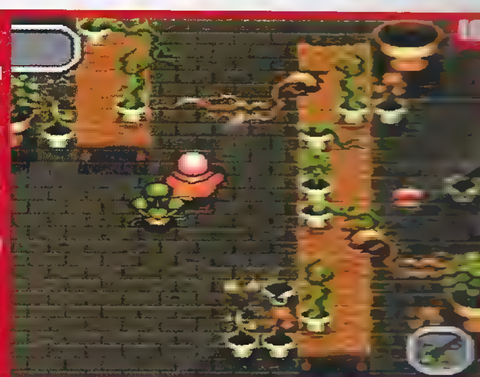


Quand vous avez trouvé l'entrée du donjon 1 (complètement au sud-est du jardin en passant à travers des arbres), ouvrez la grille avec la clef à tête de mort, puis fouillez toutes les salles pour trouver la rose noire et la clef de la serre. Ressortez vers le jardin.

8 Je vous conseille, non pas de donner la rose noire à Crusha comme elle vous l'avait demandé, mais plutôt de la confier à Morticia. Cette dernière vous donnera un segment de vie en échange. Quant à Crusha, elle vous laissera passer quand même après cela. Attention, si vous donnez la rose à Crusha, elle vous laissera passer mais apparaîtra à nouveau un peu plus tard dans le jeu (dans la serre) pour vous attaquer en tant que mi-boss.



Continuez votre chemin après Crusha dans le jardin jusqu'à la serre. Entrez dedans et parlez à Rasp, une plante - vous commencez à être habitué ! - qui se plaint de ne pas avoir assez de chaleur pour survivre. Soyez diplomate et acceptez de l'aider à lui trouver un coin tranquille. Cette plante vous aidera à ouvrir quelques passages dans la serre.



addams family values



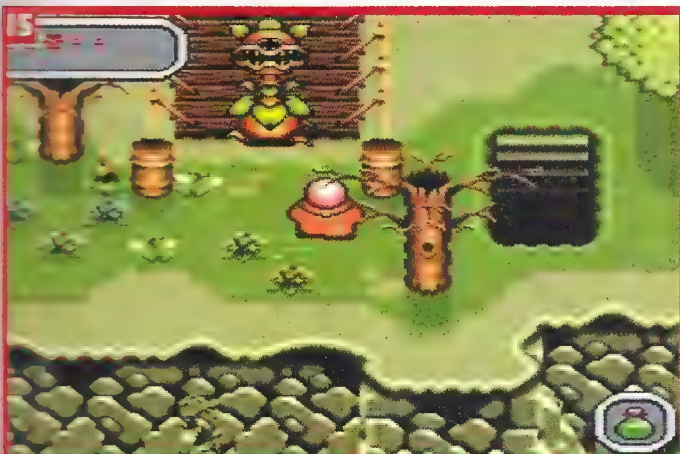
Il va falloir fouiller toute la serre en ouvrant la porte à l'ouest grâce à Rasp. Vous devez trouver une cuillère en os, donnez-la à mémé Granny et elle remplira votre stock de cookies, une tête de citrouille et une clef verte. Cette dernière clef vous permettra d'ouvrir la porte fermée à l'est de la serre. Allez-y et ouvrez-la.



Quand vous passez la porte ouverte avec la clef verte, Rasp vous remercie de lui avoir trouvé un endroit vivable et vous laisse continuer. Trouvez une salle qui vous téléportera vers la salle du boss qui n'est autre que Rasp, un ingrat de plus dans ce bas-monde !



Tuez le boss et vous gagnerez un segment de vie supplémentaire. Vous aurez aussi le droit à une bouteille d'engrais du Dr Jibe à donner à certaines plantes pour qu'elles vous laissent la voie libre dans le jardin. Quittez la serre.



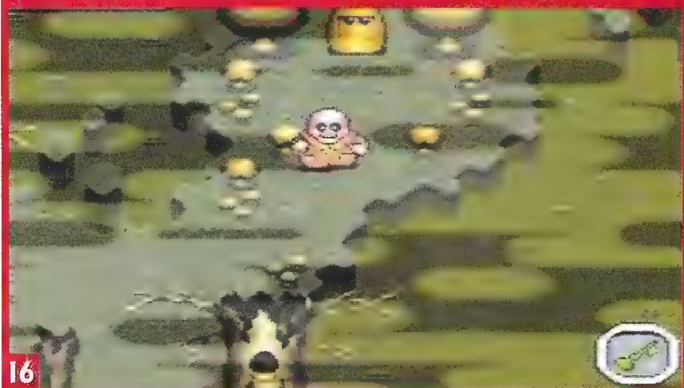
A peine arrivé aux marécages, montez au nord jusqu'à Yorgle, une plante carnivore affamée. Donnez-lui de l'engrais du Dr Jibe, et elle vous donnera un cadeau : des graines magiques.



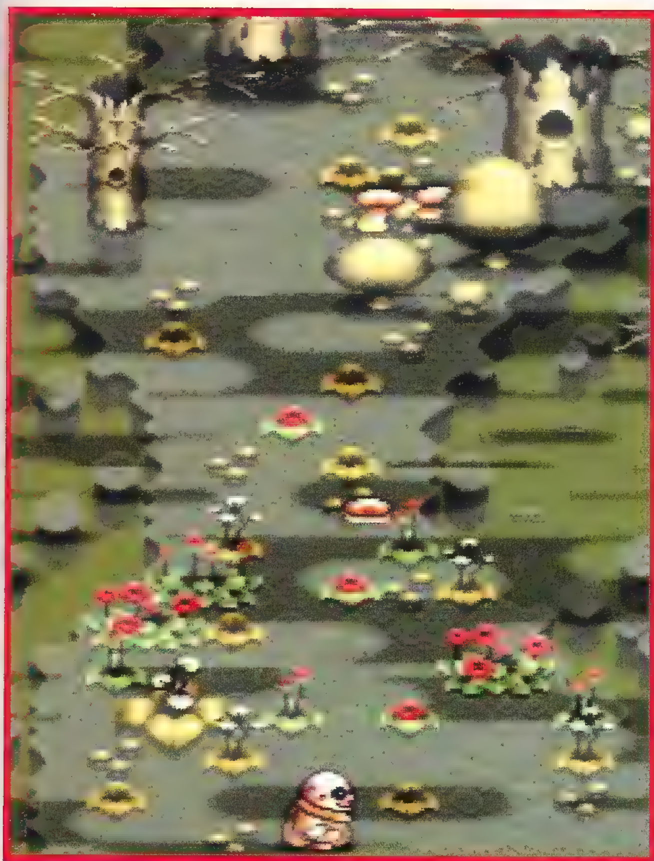
Vous voilà revenu dans le jardin et vous devez redescendre un peu, aller à l'est, passer les gargouilles, ne pas prendre la première passerelle et continuer à travers la forêt pour trouver les marécages.



Continuez ensuite votre chemin vers le sud-est, et vous trouverez un être bizarre et plein de cheveux que vous reconnaîtrez si vous avez vu le film. C'est le point de sauvegarde du jeu, enfin ! Vous obtiendrez votre premier mot de passe. Un conseil : revenez là le plus souvent possible, cela vous permettra de sauver votre position si vous arrêtez de jouer.

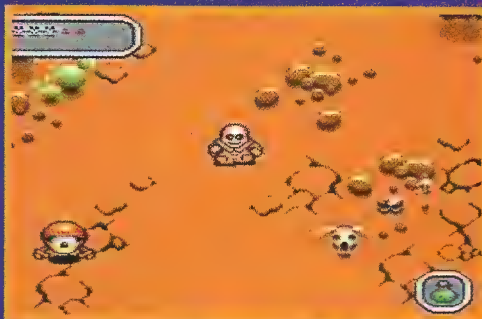


PHOTOS : Les valeurs de la famille Addams © PROD





COMPARATIF • COMPARATIF



ADDAMS FAMILY VALUES



CONTRE ZELDA

Cela faisait longtemps que l'on n'avait pas ressorti le mythique Zelda des cartons pour un comparatif, mais il y avait ici une nécessité car Addams Family Values est vraiment un jeu inspiré de Zelda. Il en reprend la vue et le principe, même s'il existe des différences dans son déroulement et évidemment dans l'univers du jeu.
Alors bien sûr, je ne peux absolument pas dire qu'il est meilleur que Zelda, ça serait difficile ; mais en le comparant au chef-d'œuvre de Nintendo, on place Addams dans la corbeille des meilleurs jeux Super Nintendo.

COMPARATIF • COMPARATIF

PHOTOS : Les valeurs de la famille Addams © PROD



GRAPHISMES 14

L'ambiance graphique est superbe globalement, mais certains décors sont un peu vides et les sprites plutôt moyens. Inégal...

ANIMATION 15

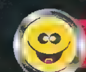
Pas de gros effets spéciaux, c'est sobre mais très fluide. De toute façon, le but d'Addams est axé sur l'aventure.

MANIABILITÉ 18

Le point fort du jeu qui est accessible à tous et jouable directement sans lire de notice pendant des heures.

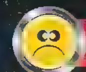
SON/BRUITAGE 17

Une atmosphère glauque et digne des Addams. Une très bonne qualité des thèmes, mais des bruitages trop rares.



J'AIME

- Un jeu d'aventure en français.
- Une durée de vie énorme.
- Toute l'ambiance des Addams.



J'AIME PAS

- Des graphismes moyens.
- Le sprite principal est vraiment moche.
- Même si c'est voulu, c'est dommage !

91%



EN RÉSUMÉ

Addams est un jeu génial et d'une durée de vie assez importante pour vous occuper de longues semaines. L'ambiance du jeu reprend bien le thème morbide du film tout en proposant un scénario original. Techniquement superbe, il sera difficile aux amateurs d'aventure d'ignorer un tel titre, entièrement en français qui plus est.

MEGADRIVE

EDITEUR : LUDI GAMES/VIVID
VERSION : FRANCE
GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

NOMBRE DE NIVEAUX : 24 CIRCUITS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SUPER NINTENDO

Street Racer fait un tabac sur Super Nintendo et s'est placé comme digne concurrent du fabuleux Mario Kart. Après quelques mois, Ludi et Vidid nous proposent une version Megadrive qui tient les promesses de sa sœur Super Nintendo, mais qui, de plus, surprend par sa qualité technique. De plus, Ludi a joué la carte de la convivialité puisque, pour la première fois sur Megadrive, un jeu de course permet à quatre joueurs de se rencontrer simultanément sur le même circuit, un truc impensable mais qui sera bel et bien à votre portée lorsque vous lirez ces lignes. Pour cela, il suffit de se munir d'un quadrupleur Sega - les autres sont compatibles aussi - et de trouver trois personnes. L'écran se divise alors en quatre parties horizontales égales (bonjour l'espace vital !) et propose quatre vues du même circuit à partir de l'endroit où vous êtes. C'est comme dans Virtua Racing, mais à quatre joueurs sur le même écran. Alors la question fatidique est : comment jouer dans un espace de 5 cm de hauteur ? Réponse : en utilisant la magie ! En effet, les développeurs du jeu ont dû utiliser la magie pour réussir à rendre le jeu jouable à quatre simultanément. C'est bien sûr moins beau qu'en mode "seul", mais c'est jouable et rigolo ! Deuxième point magique du jeu : le défilement de la route est vraiment très bien rendu et fait penser au mode 7 de la Super Nintendo. Je rappelle que les développeurs n'ont pas utilisé de chip supplémentaire pour obtenir ce résultat tout bonnement fabuleux de vitesse, de fluidité et de réalisme.

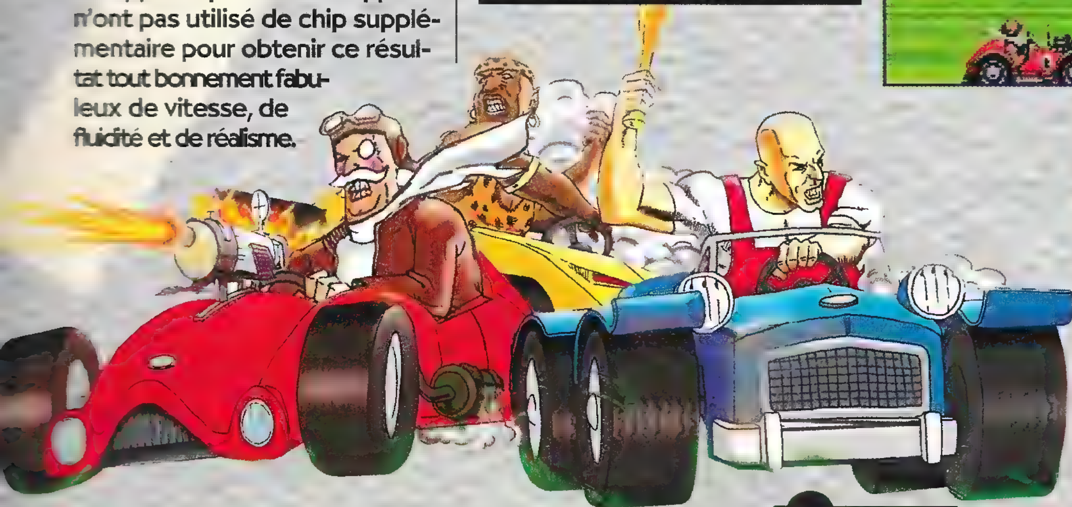
Il ne faut pas trop chercher de détails sur les bords de la route ou pour les décors de fond car c'est plutôt le désert, mais pour le reste, c'est vraiment réussi. Le nombre d'options du jeu est effroyable, puisque l'on peut à peu près tout faire : tout y est paramétrable, du mode de championnat en partant de l'utilisation des armes, des coups de poing, le mode "football", le mode "défoulement", les choix parmi 8 personnages et 24 circuits en modes "duel", course d'entraînement, championnat, etc. Un vrai régal de jeu convivial, prenant et follement rigolo. Comme la réussite technique du jeu est aussi là, je ne peux que vous conseiller de vous jeter sur Street Racer, à condition d'aimer les courses de bagnoles... Ou alors, vous pouvez toujours attendre la version Play Station qui est en cours de développement. C'est à vous de voir !

OLIVIER



ON PEUT VOLER !

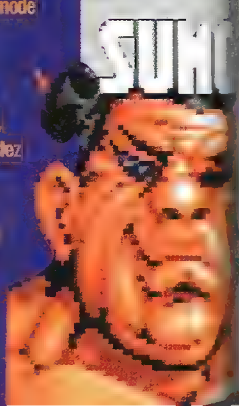
Chaque personnage peut sauter, ce qui est très utile dans certains cas. On peut, par exemple, sauter au-dessus des ennemis, mais c'est surtout dans les tournants que sauter évite de déraper. Quand on combine le saut et une autre touche, il est aussi possible d'utiliser un super pouvoir qui permet de sauter en restant en l'air pendant quelques secondes. En fait, ça s'appelle voler !





MODE "SOCCER"

Trois terrains différents pour ce mode spécial qui vous changera un peu entre deux courses. Ce mode "Soccer" vous permet de jouer un véritable match de foot, à la différence près que vous restez sur vos bolides. Quand vous chopez le ballon, foncez droit vers le but en accélérant comme pendant une course.



REET CER



LE JEU SEUL

En mode "un joueur", l'option "Championnat" est la plus intéressante, car le mode "
head" est lassant. Ça ne vous rappelle pas Mario Kart sur Super Nintendo ?



LE JEU À QUATRE

La particularité de ce jeu est de pouvoir courir sur le même circuit à quatre joueurs simultanément. L'écran est alors splitté en quatre parties.



LE JEU À DEUX

Contrairement au jeu à un joueur, vous vous éclaterez plutôt en mode "head to head", histoire de savoir qui de vous ou de votre voisin est le meilleur.

• CONCOURS

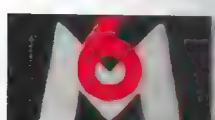


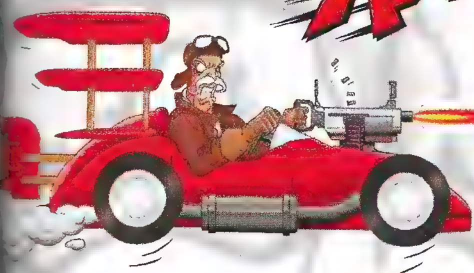
CONCOURS • CONCOURS • CONC











Gagnez un stage de monoplace de l'école Winfield, sur le circuit de Montlhéry ou si vous ne conduisez pas encore, Ubi Soft vous offre un stage de kart.

LA QUESTION : Combien y a-t-il de lignes de programmation dans STREET RACER ?

LES LOTS :

1er et 2ème PRIX : 1 stage de monoplace Renault, sur le circuit de Montlhéry, pour deux personnes + 1 jeu Street Racer + 1 T-Shirt Street Racer + 1 tasse Street Racer, et pour ceux qui n'ont pas encore leur permis de conduire, le stage de monoplace sera remplacé par un stage de Kart.

3ème PRIX : 1 jeu Street Racer + 1 T-Shirt Street Racer + 1 Tasse Street Racer.

DU 4ème AU 10ème PRIX : 1 T-Shirt Street Racer + 1 Tasse Street Racer.



BULLETIN REPONSE À COMPLÉTER ET À RENVOYER
sur papier libre ou sur le 3615 M6 rubrique Mega 6 AVANT LE 28 MAI 1995 à
"CONCOURS STREET RACER - JOYPAD"
10, rue Thierry-Le-Luron 92592 Levallois-Perret cedex

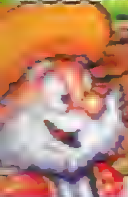
- UBI SOFT et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 28 mai 1995 à minuit.
- Tout le monde peut participer, sauf les membres de UBI SOFT et MEGA FORCE.
- La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
- Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés trois semaines après la clôture du concours.
- Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

STREET RACER

LE COUP DE POING DANS LA TRONCHE !

Road Rash, vous connaissez ? Le principe a été repris dans Street Racer puisque, outre foncer pour doubler tout le monde, vous pouvez aussi rouer de coups vos adversaires quand vous passez à proximité.

HODJA



TIPS • TIPS • TIPS •



Pour démarrer comme un fou et ne pas vous faire larguer au départ, vous devez appuyer sur le bouton d'accélération juste avant que le premier feu vert n'apparaisse (c'est le troisième feu en partant de la gauche)

TIPS • TIPS • TIPS •

COMPARATIF

La comparaison est un peu difficile pour Street Racer, car il est évident que jouer à Virtua Racing procure plus de plaisir sur Megadrive. Mais il faut penser que Virtua Racing a demandé aux développeurs d'inclure dans la cartouche un chip supplémentaire. Il faudra donc payer plus cher pour Virtua qui ne peut se jouer qu'à deux joueurs alors que Street propose un mode "quatre joueurs". Si vous cherchez un esprit F1 et simulation, c'est Virtua qu'il vous faut. Si vous préférez le jeu vidéo, le fun, la délire et l'humour, et que vous voulez la possibilité de jouer à quatre, foncez sur Street Racer.



COMPARATIF













Il existe 8 styles de circuits différents. Dans chacun des 8 mondes que je vous présente ici, trois circuits différents sont sélectionnables (uniquement en mode "head to head"). Le total fait donc 24 circuits pour un seul jeu...



REPLAY

Un mode "Replay" vous permet d'admirer votre course selon plusieurs angles interchangeables, pendant le déroulement du film. Vous pouvez même aller en avance du personnage ou le voir en vue de devant.

BIFF

GRAPHISMES 14

Les couleurs sont là, les sprites réussis, la route réaliste, mais les décors de fond très beaux et les bords de route terriblement vides.

ANIMATION 18

Le point fort du jeu, qui propose un défilement de la route ultra fluide beau et réaliste sans aucun chip supplémentaire. La classe !

MANIABILITÉ 16

Après une petite prise en main due à l'inertie des bolides, on contrôle parfaitement le jeu. Pas de problèmes !

SON/BRUITAGE 16

Les musiques sont réussies techniquement, mais aussi très prenantes et différentes pour chaque perso. Bruitages réussis.



J'AIME

- On peut jouer à quatre.
- Le premier Mario Kart sur Megadrive.
- Un exploit technique.



J'AIME PAS

- Les décors sont vides.
- Les options sont inutiles.
- C'est tout là !

EN RÉSUMÉ



OLIVIER

On n'y croyait pas sur Megadrive, mais le résultat est excellent. L'animation est fluide, réaliste, et on retrouve le même défilement de la route que sur Super Nintendo. Quelques petites imperfections sont gommées par le fun du jeu à plusieurs (jusqu'à quatre).

87%

À PLUSIEURS : 92 %

Retrouve tous les mois dans Joypad :

- des interviews, des dossiers complets et des news pour tout savoir sur les jeux vidéo,
- des tests, des soluces et des tips pour tirer un maximum de tes jeux,
- des nouvelles rubriques : Anim'Paaad sur les dessins animés et les mangas, Arcades sur les jeux qui cartonnent en salle,
- ... et chaque mois, un supplément de 32 pages avec toutes les infos en direct du Japon et des USA.

Un an d'abonnement à Joypad + une radio FM d'enfer en cadeau ...

+ des supers avantages :

1. JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
2. Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.
3. Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

1 AN d'abonnement **239 F** seulement au lieu de 352 F + la radio FM en cadeau

113 F de réduction

... ondes de choc garanties !

Cette radio FM est équipée d'une prise pour un casque histoire de profiter partout des ondes. (Taille réelle)

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je ne résiste pas à l'appel des ondes et je profite de votre offre exceptionnelle : **1 AN (11 n°s) pour 239 F seulement au lieu de 352 F soit une économie de 113 F. Je recevrai en cadeau ma radio FM.**

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

C P : ☐☐☐☐☐ Ville : ______

Ma console est : ______

Mon pseudo* : ______

* à créer sur **3615** pour profiter du **3614 JOYPAD.**

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés et à la France métropolitaine.

Votre cadeau vous parviendra 3 à 4 semaines après réception de votre premier numéro.

"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.



NÉO GÉO

EDITEUR : TECHNOS JAPAN
DRAPEAU : FRANÇAIS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
GENRE : BASTON CLASSIQUE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE



DOUBLE D

Connu comme étant l'un des plus grands succès en arcade de tous les temps, Double Dragon, ce vieux jeu de combat dit "à progression" datant de 1986, revient. À l'époque de sa sortie, ce jeu avait fait l'effet d'une petite bombe de par ses innovations. Il s'agissait du premier jeu de combat à progression où l'on pouvait jouer à deux simultanément, et surtout, le premier où les deux joueurs alliés pouvaient tout de même se frapper dessus. La seconde innovation venait du fait que l'on pouvait récupérer les armes des adversaires défunts, genre barre-à-mine ou batte de base-ball. Après ce petit succès en arcade, il semblait logique que Technos profite de l'engouement, et nous avons eu droit à un excellent Double Dragon 2, un médiocre 3, un 4 réalisé spécialement pour la Super Nintendo. Et puis voila, hop, nous voici devant le dernier en date, qui profite, quant à lui, de la grande mode des jeux de baston. Ce jeu met en scène certains personnages du jeu original, mais pour la plupart, ils sont tout de même complètement originaux. D'une réalisation classique, le jeu propose cependant quelques innovations, comme la barre d'énergie de votre personnage qui permet aux joueurs d'avoir de super pouvoirs. Avec un total de dix personnages au choix, vous aurez l'occasion, dans une ambiance très "Ken le survivant" où les divers protagonistes s'envoient des pains à faire sauter les murs, de vous éclater dans tous les sens du terme. Vous l'aurez certainement compris, ce jeu possède une ambiance assez prenante ainsi que certains effets graphiques très bien réalisés. Cependant, cela ne suffit pas à faire un top méga-hit, comme nous l'a prouvé Galaxy Fight le mois dernier. Voilà donc un jeu qui s'impose comme étant un très bon divertissement, mais qui n'apporte rien de neuf. Rien à voir avec Fatal Fury 3.

Greg

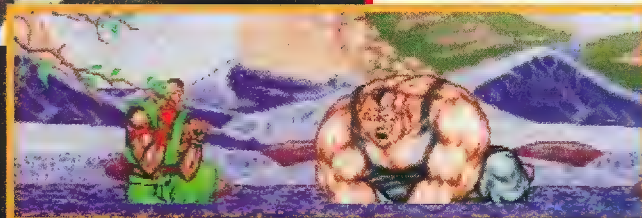


La sauvage et pourtant charmante Rebecca est une féministe convaincue. Son but dans la vie est de trouver l'homme qui la vaincra pour pouvoir l'épouser.







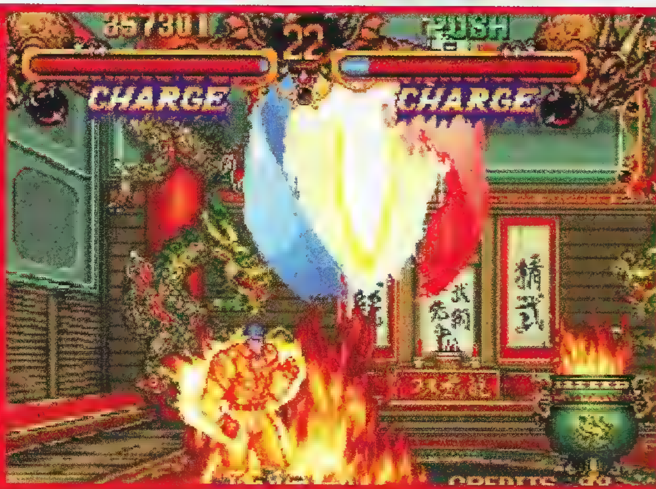


LEVEL-4 CREDITS 99

Pour la première fois sur Néo-Géo de la vidéo ! C'est un extrait du film "Double Dragon" qui commence le jeu. Pas si mal pour une cartouche, finalement !



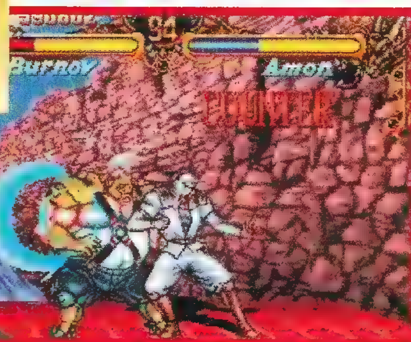




Lorsque Jimmy fait son "finishing move", il s'envole dans les airs, entouré d'une aura mystique. Après cela, vous verrez qu'il aura changé de vêtements. Un genre de "moon prism make-uuuup !" pour les connaisseurs de manga. Ceci dit, c'est très efficace.

RAGON

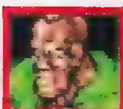
Le problème, lorsque l'on combat Amon le ninja sur son terrain, c'est justement le terrain. Sur une aile d'avion, vous serez entouré d'un décor qui, défilant à grande vitesse, vous fait assez vite mal aux yeux, et vous empêche légèrement de vous concentrer entièrement sur le combat.

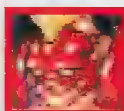
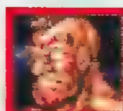
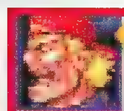
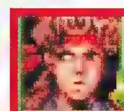


COMPARATIF • COMPARATIF

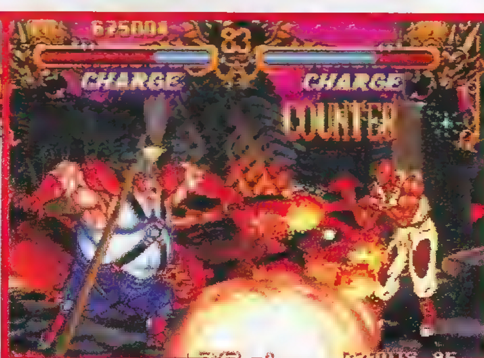
Comparer ce jeu avec King of Fighters, par exemple, est une chose un peu, euh, enfin bon. Y a pas photo, quoi, si vous voulez tout savoir. King of Fighters'94 est peut-être un peu plus "figé" que Double Dragon, mais il propose un nombre plus que doublé de combattants, des palettes de coups réellement originales, et des personnages très charismatiques ; y a pas à dire, cela compte tout de même beaucoup dans un jeu de baston.

COMPARATIF • COMPARATIF





Dans un décor post-apocalyptique, le gros Burnov se sent obligé de cracher le feu sur ses adversaires. Attention, car contrairement à son apparence, ce gros personnage n'est pas lent du tout et possède une certaine...souplesse.

D'après un certain Joe Higashi (Fatal Fury), le coup du genou en feu serait une repompe du célèbre Sagat, lui-même issu de Street Fighter 2. Original, ce jeu ? Non, vous voulez rire !

GRAPHISMES 15

Jolis sans plus. La Néo-Geo nous avait habitués à quelque chose de plus fouillé et plus coloré.

ANIMATION 17

Les personnages sont vraiment très vifs et se déplacent avec rapidité dans les divers décors. Idéal pour de la baston.

MANIABILITÉ 19

Très simple. Sachez que même Linos, notre D.A. (directeur artistique), a réussi à placer quelques "finish moves".

SON/BRUITAGE 14

Musiques bonnes, sans plus. Elles savent se faire oublier et n'ont que très peu d'intérêt. Quant aux bruitages, ils restent simples.

J'AIME

- Des pouvoirs assez originaux.
- Un jeu dynamique.

J'AIME PAS

- Manque de personnalité.
- Aucune innovation dans le genre.

83%


GREG

EN RÉSUMÉ

Pour ce qui est d'amuser son joueur, ce jeu est un bon. Mais dès qu'il s'agit de l'amuser plus de quelques jours, là c'est un peu différent. D'une réalisation excellente mais somme toute classique, le jeu n'apporte rien de neuf. En d'autres termes, à réserver aux accros ou à ceux qui ont les moyens.

SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : TAITO/OCEAN
VERSION : FRANCAISE
GENRE : SHOOT-THEM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
SPECIAL : NON
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
CONTINUES : NON
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

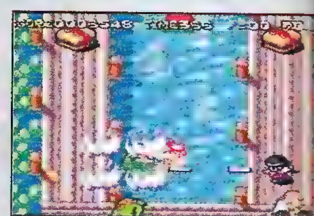
L'action se passe sur la lune. Jusque-là, rien de bien original, n'est-ce pas ? Bon. Alors je poursuis... La princesse Luna, en déplacement sur cet astre, satellite de la Terre, se rend le plus naturellement du monde, en compagnie de son escorte de lapins, à un festival très snob de la région, donné en son honneur. On s'y amuse, on y danse, on y rit, on y raconte les dernières histoires à la mode... Bref, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes ! Enfin, presque. Jusqu'au moment où, en pleine dégustation d'un chili con carne turc, la princesse disparaît soudainement dans un halo lumineux qui aveugle l'assemblée tout entière. Pocky, l'un des habitants les plus courageux du village, comprend aussitôt ce qui s'est réellement passé : la princesse a été enlevée par des êtres maléfiques venus d'une autre dimension ! Gniac, gniac, gniac !!! On a même un nom. Un certain "Impy", le bien nommé, serait derrière toute cette affaire louche. La mobilisation est alors immédiate : les sept sages du village se réunissent et décident d'envoyer leurs hommes les plus forts pour aller à la rescousse de la jeune fille. Dans la peau de l'un d'eux (Pocky), vous devrez ainsi affronter des dizaines de monstres sur près de dix longs niveaux, afin de vous rendre au final, dans le château où se terrent les responsables. Seule, désormais, votre magie pourra vous être d'une grande utilité. Usez-en à bon escient et ne vous laissez pas faire, la vie de votre souveraine est en jeu! Bonne chasse.

TRAZOM



Tirer sur des pierres tombales mouvantes, est ce bien raisonnable, tout de même ? Enfin, moi je dis ça, c'est pour pas gâcher, hein !

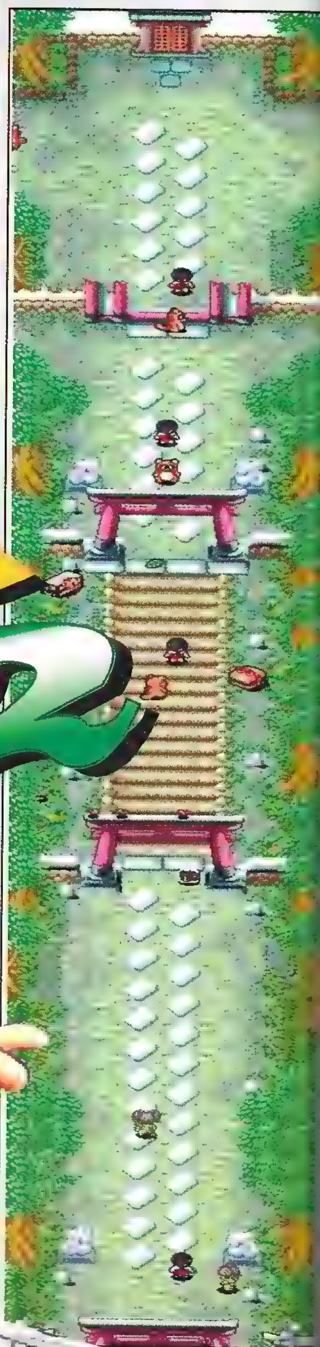




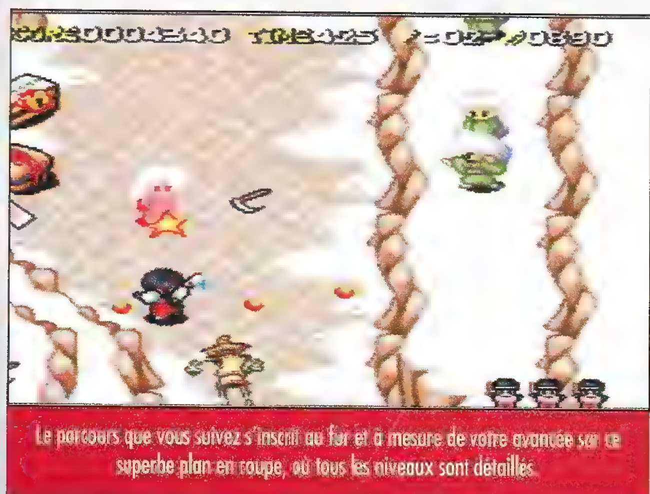
Pas de pitié, même pour les "stremon" qui prennent leur bain de minuit ! Attention toutefois aux "autres" qui se trouvent sur la terre ferme.



Vous aussi, vous avez droit de vous laver un peu! Ça tombe bien, le raton-laveur qui vous accompagne sait de quoi il parle. Laissez-vous donc guider...



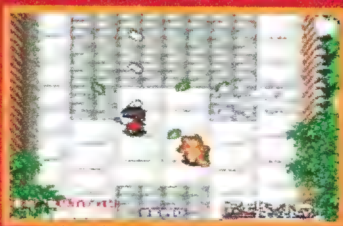




Le parcours que vous suivez s'inscrit au fur et à mesure de votre avancée sur ce superbe plan en coupe, où tous les niveaux sont détaillés.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

MICRO MACHINES 2 SUR MEGADRIVE



En vérité, il n'y a pas à proprement parler de différences entre ces deux titres. Le premier n'est que la suite logique du second. Évidemment, il y a bien quelques petits défauts corrigés, mais vous me direz que c'est un peu normal, progrès techniques obligent. Dans les deux titres, on peut jouer à deux. Dans les deux titres, on balance son adversaire. Dans les deux titres, on s'amuse pleinement (jusqu'à un certain point, tout de même) et dans les deux titres, les graphismes sont quasiment identiques. Seuls les scrollings (alternance de vertical et d'horizontal) et les armes changent un peu. En fait, ceux qui ont raté le n° 1 se rattraperont sur celui-là !

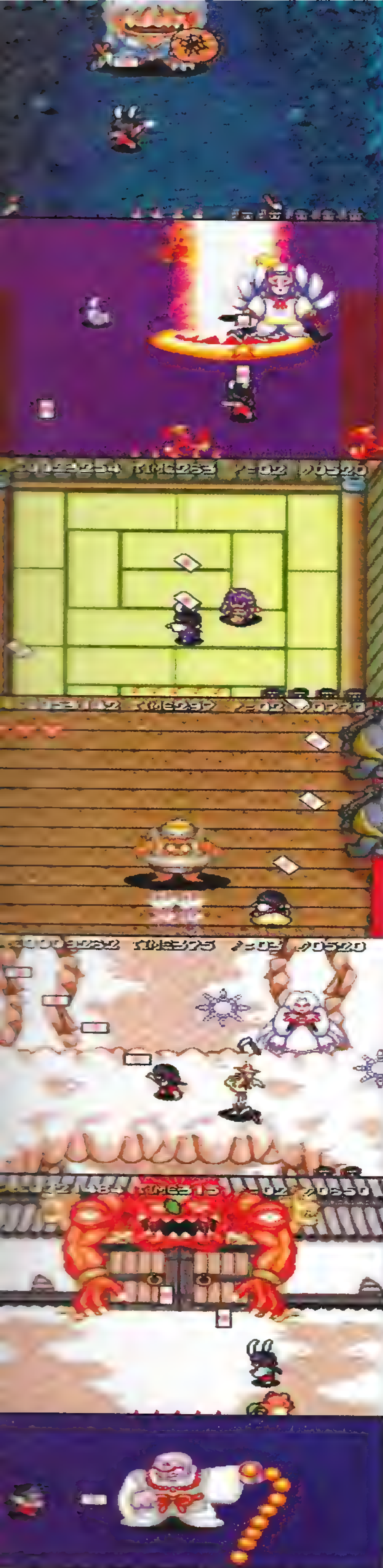
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Grâce à "l'homme faux" que vous avez réussi à faire venir dans votre équipe, vous débarrasser des ennemis est beaucoup plus aisé. Forcément, quand on lance des faux géants, ça fait le ménage !



Un dos de dragon géant, ça vous dit également ? Parfait, vous allez faire un très beau voyage...



BOSS A GOGO

Que ce soit à mi-parcours, ou bien tout simplement à la fin du niveau, chaque boss que vous affronterez sera d'une assez grande difficulté à battre. Usez donc de la bonne tactique.



En allant voir certaines boutiques, vous pouvez gagner des robots-compagnons comme celui-ci. Il vous aidera sans rechigner dans votre tâche ô combien difficile !



Dans les chambres avoisinantes du château, il faudra éliminer pas mal de gros boss, avant d'aller voir Ze big one ! Allez-y doucement, ayez confiance...



Dans le château maudit, les archers en nombre ne vous lâcheront pas d'une semelle. Agissez

GRAPHISMES 16

Les graphismes sont très fins et très mignons, de même que les dégradés de couleurs que l'on trouve en grand nombre dans le jeu.

ANIMATION 15

Quelques minuscules ralentissements subsistent, mais le scrolling multi-directionnel demeure toutefois sans autre reproche : du travail soigné !

MANIABILITÉ 17

Certainement le point fort du produit : la prise en mains est immédiate, et pendant tout le parcours, on n'est nullement gêné par elle !

SON/BRUITAGE 15

Les musiques, typiques du Japon, collent parfaitement au jeu. Quant aux bruitages, ils sont excellents mais malheureusement peu variés.



J'AIME

- Des graphismes très mignons.
- La maniabilité des personnages.
- Un scrolling parfait.
- Les mots de passe.



J'AIME PAS

- La durée de vie ?
- Quelques brefs ralentissements.

85%



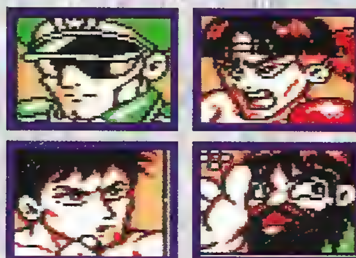
TRAZOM

EN RÉSUMÉ

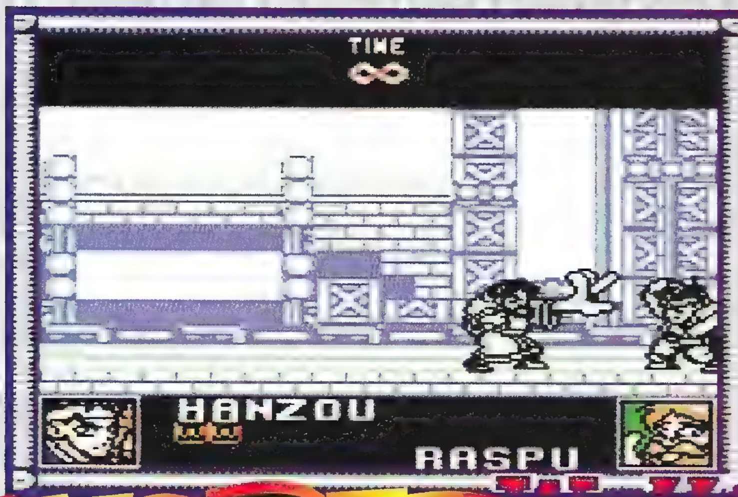
Pour les fainéants qui ne désirent se nourrir que de la substantifique moëlle du test, Rock'n Roll Racing sur Megadrive est laid, musicalement décevant par rapport à la version SNIN, et lassant à la longue. Seuls points forts : le jeu à deux et la durée de vie.

GAME BOY

EDITEUR : UBI SOFT/SNK
VERSION : FRANÇAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 16
SPÉCIAL : UTILISE LE MODE SUPER GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 6
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : NÉO GÉO



On retrouve Raspoutin qui se transforme en pierre pour sa nouvelle parade. Les coups spéciaux de la version Néo Géo sont tous présents et tous ultra-réalisables, et ce sur deux boutons. Incroyable !



WORLD HEROES 2 JET

Takara continue sa course folle des adaptations de jeux Néo Géo, adaptations dont la firme nippone garde le monopole (cf. le dossier dans le cahier import du numéro 40). Après Fatal Fury 2 et Samourai Spirit sur Game Boy et Fatal Fury Special et Samourai Shodown sur Game Gear, c'est au tour de la version Jet de WH2 d'être adaptée sur Game Boy et Super Game Boy. Pour la première fois en France, vous allez pouvoir vous éclater à un bon jeu de baston sur votre Game Boy car Ludi Games distribue ce jeu officiellement (le premier jeu Néo Géo sur Game Boy, les deux autres n'ayant jamais dépassé la frontière). Autant le jeu était en demi-teinte sur Néo Géo il y a un an avec trop peu de nouveautés, autant il prend toute sa dimension sur Game Boy et Super Game Boy.
On retrouve évidemment les deux nouveaux personnages et les nouveaux coups, mais surtout on ne se rend pas compte que l'on joue sur Game Boy, point capital. Même si les personnages ne sont que des combattants nanifiés (les mighty warriors), leurs sprites sont assez grands pour rendre le jeu parfaitement visible. Les détails fourmillent et les coups spéciaux restent impressionnants, d'autant qu'ils sont facilement réalisables à deux boutons seulement. Sur Super Game Boy, les décors sont beaux et les couleurs changent à chaque personnage. Bref, un jeu impossible à rater sur Game Boy, que vous aimiez ou non la baston ; il faut posséder un jeu Néo Géo sur la portable de Nintendo, c'est obligé !

OLIVIER



Ryofu est un personnage complètement démentiel avec sa lance ; il s'en sert exactement comme dans la version originale. N'oubliez pas ses coups spéciaux qui lui font asperger ses ennemis d'essence, par exemple.



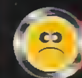
GRAPHISMES 18
Sur Game Boy, c'est visible et les sprites sont beaux. Sur Super Game Boy, c'est une réussite totale, à voir pour le croire !

ANIMATION 14
Forcément, les gros sprites et les animations compliquées rendent le jeu parfois un peu lent.

MANIABILITÉ 18
Avec deux boutons, vous pouvez tout faire ! Tous les coups spéciaux et faciles à réaliser en plus !

SON/BRUITAGE 15
On retrouve les musiques originales, avec les capacités de la Game Boy.


J'AIME
- Les 16 combattants de la version originale.
- Tous les coups spéciaux.
- Animation et graphismes réussis sur GB.


J'AIME PAS
- Encore des Mighty !
- Pas de grosses différences avec WH2.



EN RÉSUMÉ
Une fois de plus, la Game Boy surprend tout le monde avec un jeu Néo Géo. On commence à s'habituer ! La version Super Game Boy est vraiment réussie et l'on retrouve tous ce qui faisait de l'original un grand jeu de baston. Bravo !

92%

MEGADRIVE

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 32
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
PRÉVU SUR SUPER NINTENDO PC CD-ROM ET JAGUAR.

WAYNE GRETZ…
NHLPA ALL★…

Que celui qui ne connaît pas Wayne Gretzky se lève ! Bon, rasseyez-vous tous là ! D'accord le hockey sur glace n'est pas vraiment répandu dans notre bon vieux pays, mais ce n'est pas une raison pour bouder un sport pourtant si proche de nous autres, joueurs de jeux vidéo : il est violent et sans concession. On ne s'en rend pas compte, mais c'est aussi violent que le football américain. C'est sans doute aussi le sport-co qui permet les plus belles bastons, avec à chaque fois un empilement qui empêche aux arbitres d'intervenir aussi rapidement que dans un match de foot ou de rugby. Ce sport est roi aux États-Unis ou au Canada, et Wayne Gretzky, quadruple vainqueur de la Stanley Cup avec son équipe, en est le souverain. Time Warner, qui a le vent en poupe ces temps-ci (adaptation de Virtua Racing sur Saturn entre autres) nous propose une simulation qui a le mérite d'offrir aux amateurs de hockey quelque chose comme 26 équipes US, six internationales, 600 joueurs professionnels. Ça calme ! D'autant que chacun des joueurs précités est défini par des statistiques complètes, précises et évolutives. Wayne Gretzky permet de jouer des matchs simples, de s'entraîner, et mieux, de jouer un total de 84 matchs pour une saison entière avec la possibilité de modifier les équipes au cours des matchs et évidemment de changer de joueurs pendant les matchs. Deux modes permettent de passer d'un mode simulation à un mode arcade. Le premier a été décrit ci-dessus et vous permet de simuler à peu près tout ce qui s'est passé lors de la dernière saison (disons les trois dernières) avec réalisme et options à gogo. La deuxième option est réservée à ceux d'entre vous qui préfèrent la baston, je crois savoir qu'il y en a beaucoup. D'autres options permettent de s'entraîner à plusieurs phases du jeu. Bref, il y a en a pour tout le monde. Techniquement irréprochable, le jeu n'est pas superbe graphiquement mais propose des sprites plutôt énormes et bien animés. De plus, le choix du terrain en vue latérale est une bonne idée. Une très bonne simulation.

OLIVIER.



La séquence d'engagement est déterminante car elle vous permet d'embarquer le palet avec vous et propose une séquence un peu différente du reste du jeu.

TIPS • TIPS • TIPS •



Il est fortement recommandé d'utiliser le mode "entraînement" pour vous améliorer dans certaines parties du jeu avant de commencer à jouer à Wayne Gretzky. Le hockey n'est pas en effet un jeu très facile à gérer quand on ne connaît pas. Passez du temps sur le mode "practice" avant votre premier match, vous vous éclaterez beaucoup plus ensuite.

TIPS • TIPS •



E

KY

TARS

Pour éviter les palets dans la tronche, vous n'avez pas 36 alternatives. La meilleure solution est de s'assoir sur la glace et de tourner. Regardez, ça passe juste !









BASTON !

Les spécialistes vous le feront remarquer : le hockey est non seulement un sport violent et de contact, mais les bagarres, si elles ne sont pas permises, sont du moins tolérées pendant quelques secondes, c'est ce qui fait le spectacle. On retrouve donc cet aspect du jeu avec carrément une séquence de baston en vue de profil dans laquelle vous devrez garder le dessus par la force de vos poings, si vous voulez repartir avec le palet quand le jeu normal reprendra.



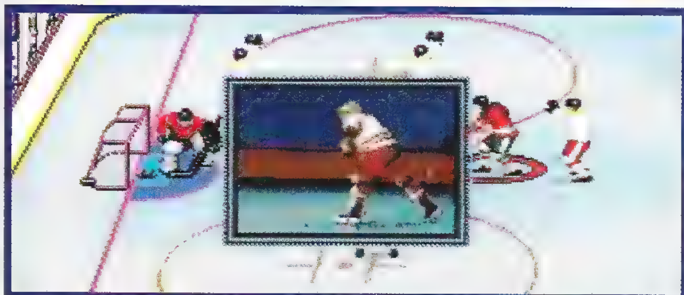
RALENTI !

Une option "Replay" façon magnétoscope vous permet de revoir toutes les actions qui vous intéressent. C'est désormais classique, mais c'est géré ici de façon admirable et très maniable. De plus, le retour-arrière remonte très loin dans l'action. On peut en fait revoir une grande partie des actions précédentes.









DIGITS !

Des petites séquences digitalisées égayent le jeu et vous permettent de ressentir la joie d'un buteur en "direct live", quand le palet vient de rentrer dans la cage adverse.

• COMPARATIF •

NHLPA '95

Electronic Arts était le ténor des adaptations de hockey sur glace sur console, il faudra réviser votre jugement. Time Warner frappe vraiment fort côté simulation. En ce qui concerne les graphismes, je préfère de loin les produits EA qui sont vraiment plus fins. Les sprites de Wayne Gretzky sont plus grands, mais moins beaux. Côté terrain, c'est à vous de choisir car dans Wayne, le terrain en isométrique est à l'horizontale alors qu'il est à la verticale chez Electronic Arts. Pour ma part, je trouve la première solution plus avantageuse pour la visibilité du jeu. Quoi qu'il en soit, fini l'hégémonie d'EA, mais cela ne veut pas dire pour autant que Wayne Gretzky est meilleur, il est au moins équivalent : moins beau mais plus réaliste dans la simulation.

• COMPARATIF •

GRAPHISMES 14

Des sprites plutôt énormes et des décors sympas, mais pas vraiment de quoi fouetter un chat.

ANIMATION 16

Pas de ralentissement malgré le nombre énorme de sprites animés à l'écran. Scrolling multidirectionnel du terrain fluide.

MANIABILITÉ 17

Un des points forts du jeu : on réussit à marquer !

SON/BRUITAGE 16

Des musiques qui ne sont pas le principal intérêt. On retrouve l'orgue et les bruitages des patins sur la glace.

J'AIME

- Licence officielle NHLP : 600 joueurs.
- Des sprites énormes et bien animés.
- Une simulation poussée qui n'oublie pas l'arcade.

J'AIME PAS

- Des graphismes moyens.
- Il faut aimer le hockey.
- Le jeu à un joueur lasse.!

84%


OLIVIER

EN RÉSUMÉ

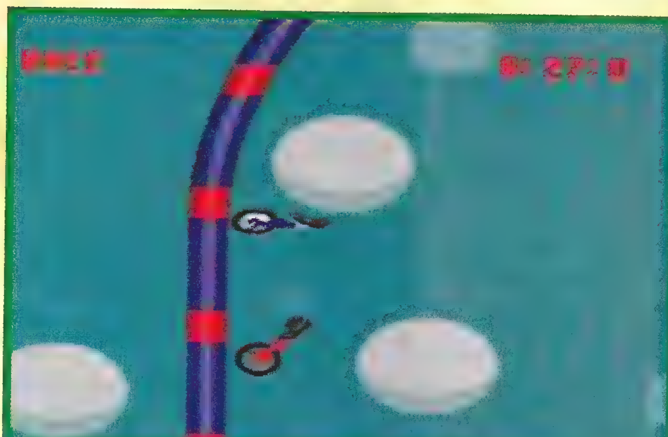
Une excellente simulation de hockey : réalisme, simulation poussée, fun garanti et toutes les équipes de la NHLPA. Mais des graphismes pas géniaux, et le problème de ce genre de simulation : il faut aimer le hockey, sport peu répandu chez nous.

SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
GENRE : COURSE DE VÉLO

SPÉCIAL : MEME TECHNIQUE QUE DONKEY KONG COUNTRY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Nintendo fait dans l'originalité, une fois de plus, mais là avec une véritable originalité, double qui plus est. Pour la première fois en effet sur console, vous allez pouvoir faire la course en vélo (pardon, la deuxième fois avec Paperboy) mais qui plus est un monocycle, un vélo à une seule roue que l'on croyait disparu depuis le début du siècle. Le jeu propose à un ou deux joueurs de se mesurer sur des pistes variées et faisant penser à des grands huits contre la montre et en réalisant un maximum de figures. Unirally est sorti depuis pas mal de temps sous le nom de Uniracer à l'étranger, et si Nintendo a mis quelque temps avant de sortir le jeu chez nous c'est que la branche française semblait moins pressée que pour Donkey Kong Country. Va comprendre Charles ! Le jeu peut en effet être rapproché de DKC, car les techniques de développement utilisées ont été les mêmes. Le problème est que l'on se demande bien pourquoi, car Unirally est bien loin derrière DKX, techniquement parlant. Oh pour sûr, cela va très vite, c'est fluide et c'est coloré, mais le nombre de sprites se résume à un ou deux selon le mode de joueurs choisi, et les pistes sont toujours les mêmes avec un décor de fond qui change. Imaginez des grands huits en vue de profil avec des variations selon les circuits et quelques pièges comme des ralentisseurs ou des boucles inverseuses, mais une grande variété au bout du compte. Bref, on est un peu déçu quand on joue pour la première fois à Unirally. Ensuite, on s'habitue, on prend en main le monocycle, ce qui n'est pas évident. Le problème qui vient ensuite est double : on s'ennuie rapidement à un joueur et on a vraiment du mal à anticiper tellement cela va vite. Mais c'est fait exprès, ah bon, pardon ! O.K., là, cela devient plus intéressant : il faut mémoriser les boucles des circuits pour ne pas se faire avoir par les multiples changements de direction et autres pièges, car cela permet à l'adversaire de gagner du terrain. J'en profite pour vous signaler qu'en mode "deux joueurs", l'écran est splitté en deux, mais qu'en mode "un joueur", on continue quand même à lutter contre un adversaire géré cette fois par la machine. Une carte fournie avec la doc vous permettra de bien mémoriser les parcours.
Bref, Unirally est original mais minimaliste et pas vraiment à la hauteur des produits habituels de chez Nintendo. Attention Big N, on attend mieux la prochaine fois...

OLIVIER



LE JEU SEUL

En mode "un joueur", vous allez devoir jouer contre la machine, chose souvent plus ardue que contre un joueur humain, pour une fois. Le fait est en effet assez rare pour être souligné : la machine connaît les circuits par cœur et ne vous laissera aucune chance lors des changements de direction brusques. À vous de réaliser assez de figures pour réussir à prendre la tête.

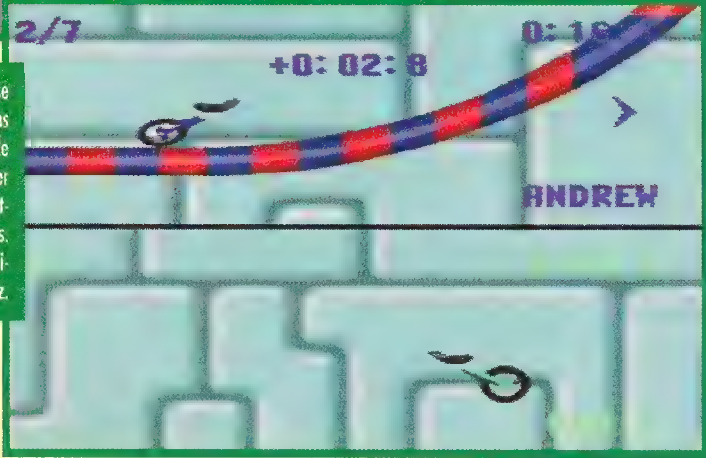






LE JEU À DEUX

En mode "deux joueurs", l'écran est splitté en deux parties égales, ce qui permet de suivre chacun sa progression. Le principe reste le même et il vous faudra mémoriser les circuits avancés sur le plan fourni avec la doc, car c'est bien le seul moyen d'exceller dans ce jeu très technique. Un autre moyen est de réaliser des figures qui accélèrent votre monocycle.



Des Figures pour des points vitesse
Ce n'est pas Greg mais bien Craig qui réalise un double salto dans les airs qui va lui rapporter des points vitesse. C'est en effet le point clef du jeu : il ne suffit pas de foncer, mais aussi de sauter dans les airs (bouton B) et de réaliser des figures soit en saut-périlleux avant ou arrière (L et R) simples, doubles, triples ou plus. Vous pouvez aussi exécuter des vrilles latérales ou encore combiner le tout. Plus les figures sont belles, plus vous accélérez.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS



Alors voilà, le truc est simple : il faut toujours exécuter des figures soient le circuit et l'adversaire. Ne cherchez pas les trucs compliqués. Faites toujours un looping simple en laissant le doigt appuyé sur le bouton R et en pressant en rythme le bouton B. Ces figures vous feront accélérer.

TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIPS

Dans Unirally, il ne s'agit pas seulement de rouler en sachant changer de sens quand il faut, il faut aussi faire avec les pièges nombreux comme ce slime qui freinera sans vergogne tout monocycle qui lui passe dessus. La recette, pour éviter ce "slurp", est de sauter juste avant et par-dessus. Profitez-en pour réaliser une belle figure qui vous rapportera des points vitesse.





Une arrivée au finish entre les deux monocycles sur un damier qui peut vous faire reculer si vous arrivez sur celui-ci en sautant au lieu d'arriver à pleine vitesse, collé au circuit. Une fois de plus, il faut anticiper les obstacles. Apprenez vos circuits par cœur !

PLAYER	TOTAL	BEST LAP
MELISSA	1:56.97	0:16.40
BRONSEN	1:20.10	0:15.88

0:36 TIME 0:15 LAPS ON HAIRPIN HILL

Après chaque course, vous pouvez analyser vos performances en les comparant à celles de votre adversaire grâce à ce graphique de statistiques.



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

Un jeu réussi techniquement, mais est-ce vraiment un miracle ? Peu de sprites, des décors peu variés. Original, Unirally est malheureusement prenant seulement à deux joueurs. Pas de quoi s'enthousiasmer de toutes façons si vous êtes seul. Et puis, il faut apprécier le monocycle...

GRAPHISMES 13
C'est beau mais pas vraiment varié avec toujours ce tube qui défile et ces décors bigarrés mais toujours du même acabit, bof...

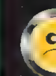
ANIMATION 18
Ce n'est pas vraiment une performance, vu le nombre limité de sprites mais l'animation est incroyablement fluide et rapide.

MANIABILITÉ 14
Le principal problème du jeu que l'on prend en main difficilement. Le monocycle est maniable mais le décor défile trop vite pour anticiper.

SON/BRUITAGE 17
Le style Nintendo est bien présent avec des musiques folles, rigolotes, de très bonne qualité et des bruitages [illegible] à d'autres jeux [illegible].



J'AIME
- Un jeu de course original.
- Le jeu à deux est captivant.
- Un nombre énorme de circuits.



J'AIME PAS
- Une maniabilité difficile.
- Des décors vides.

70%

NEO GEO

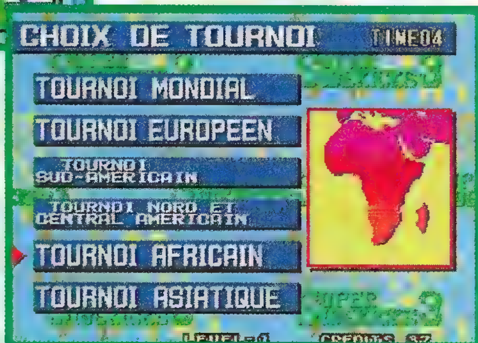
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SNK
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : NEANT
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



Vous croyez que ce tir à bout portant va aller au fond des filets ? Alors, la réponse... j'attends ! Eh bien n... oui ! En fait, non !







En trois photos, vous voyez, en gros, toute la panoplie des options que vous pourrez sélectionner, aussi bien pour les tournois, les "skills" ainsi que les terrains de jeu. Si avec tout ça, vous ne trouvez pas votre bonheur...

Bon, alors si je comprends bien, là je dois écrire un texte qui raconterait l'histoire du jeu, quelques anecdotes croustillantes, et pourquoi pas quelques bonnes blagues paillardes comme on sait les faire à Joypad. Ha ! ha ! qu'est-ce qu'on est drôle tout de même, j'en ris d'avance ! Bon, alors, le jeu. C'est quoi ? Comment ça, ce n'est qu'un jeu de foot, et il n'y a pas grand-chose à raconter dessus. Vous vous moquez, ou quoi ? SuperSidekicks 3 est la suite de la suite du jeu de foot le plus connu du monde sur console. Et pour cause : il est superbement réalisé. Au programme, des tonnes d'options nouvelles, comme le choix pour le joueur d'adopter une tactique avant le match. Elle peut être soit défensive, soit au contraire très incisive, avec, entre ces deux extrêmes, nombre d'autres possibilités ! C'est toi qui "choise" ! Mais attention les yeux, ce n'est pas fini, la suite... tout de suite !

Des tournois comme s'il en pleuvait !

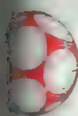
Vous avez vu, je ne vous ai pas menti : je suis revenu aussi vite que j'ai pu. Enfin, bref, passons. Comme le laisse pressentir l'intertitre situé plus haut, la panoplie de tournois à travers le monde s'est largement étoffée. Et pas seulement de une ou de deux unités. Non mais, pour qui les prenez-vous, les Japonais ? Ils savent les faire, les jeux ! D'ailleurs, s'ils jugent utile de faire des suites, c'est surtout parce qu'ils pensent que ça en vaut la peine. Donc, les tournois se déroulent cette fois sur les quatre principaux continents de la planète (l'Antarctique, c'est pour bientôt). De ce fait, vous pourrez évidemment sélectionner les principales équipes sur ces mêmes continents. Accrochez-vous, il y en a 64 en tout, rien que pour vous ! Du Brésil à l'Uruguay, en passant par les Pays-Bas et la Turquie, ils sont venus, ils sont tous là ! Techniquement, l'ensemble est une nouvelle fois en béton armé (seul Victory Goal sur Saturn s'avère un chouia plus technique tout de même) avec moult zooms et animations défilant à 100 à l'heure. Ce qui fait qu'on ne s'ennuie pas une seule seconde ! Si vous voulez en savoir plus, regardez les photos ou bien achetez-le.

TRAZOM




Vous êtes content, vous avez marqué. Et alors, votre vie a changé pour autant, hum ? Ah, c'était en finale de la Coupe du Monde ? Autant pour moi, alors.











Oh la la, Thierry, quel superbe arrêt, ma foi ! Une détente verticale comme on en voit rarement. Il est vrai que cette action était de toute beauté ! C'est à souligner. Vraiment à montrer dans toutes les écoles de foot, mon cher Thierry !




...en tout trois façons dans le jeu d'exécuter des passes. L'une se passe en avant, pour soi-même, comme un dribble en profondeur. L'autre est une passe lobée. Et enfin le dernier est une passe du plat du pied, genre normal.

...PER KICKS 3













SUPER SIDEKICKS 3








Et un p'tit crochet des familles, juste histoire de mettre l'adversaire direct dans le vent. Et n'appelez pas ça du tricot, s'il-vous-plaît, j'en serais offusqué. Lao Tseu a dit -NDLR : merci, Trazom-.



Je crois bien que quelqu'un me suit, mais je ne saurai pas dire qui. En plus, il a oublié de mettre un pantalon. Non mais !

TIPS • TIPS • TIPS



Il n'est pas très facile de marquer des buts contre la console dans le jeu, alors suivez au moins ce petit conseil d'ami. Vraiment petit. Mais vraiment d'ami. Pour commencer, faites le plus possible de centres, cela s'avérera très efficace. D'autre part, tirez le plus vite possible, dès que la console vous indique que vous pouvez faire un "shoot" à mi-distance. Prenez également bien soin de placer rapidement la balle en lucarne, en faisant "valser" le gardien de but. C'est radical !

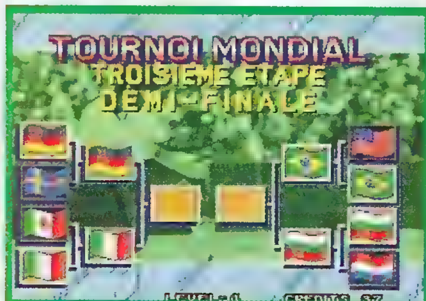
TIPS • TIPS • TIPS



[illegible]







Vous pourrez disputer divers tournois dans le jeu, alors ne vous trompez pas. Le tournoi mondial, c'est dans le monde entier, et le tournoi européen, c'est seulement en Europe.

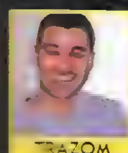
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

SUPERSIDEKICKS 3 CONTRE SUPERSIDEKICKS 2



Quoi de plus logique que de lui opposer le dernier titre de SNK en matière de football sur la Néo Géo ! Avouons-le sans plus attendre, les différences entre ces deux jeux de "baby-foot" sont très minimes. Effectivement, si vous voulez bien vous rappeler, dans le n° 2 vous pouviez faire des tirs de loin, au moment même où s'inscrivait au-dessus de votre joueur bien placé, un éclatant "shoot !". Eh bien, cette fois, ce terme à consonance évocatrice, vous pourrez le retrouver un peu plus loin que la surface de réparation. Les tirs à des distances plus éloignées seront donc plus nombreux (cf. photo). D'autre part, il y a plus d'équipes, ainsi qu'un plus grand nombre de terrains de jeux (Europe, Asie, Amérique du Sud...) et de tournois à travers le monde. Comme vous le voyez, SuperSidekicks3, c'est plus de "plus" ! Une fois de plus...

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Comme vous avez pu le remarquer au travers des notes, ce nouveau titre Néo Géo, qui, une nouvelle fois, dépasse allègrement les 100 Mb de mémoire cartouche, est à réserver en priorité aux personnes ne possédant pas le premier et/ou le deuxième "épisode" sur ce même support. Ce jeu de foot est certainement le summum en la matière, dans le style "Arcade". C'est rapide, très "fun" et bourré d'options supplémentaires qui vous feront passer d'excellents moments !

GRAPHISMES 17

Ils ne changent pas vraiment par rapport aux deux premiers volets, et demeurent somme toute très bons.

ANIMATION 16

Les programmeurs ont mis beaucoup de soins à produire là quelque chose de solide dans le genre. Et c'est réussi !

MANIABILITÉ 17

Les joueurs se manient toujours aussi bien, je vous rassure. C'est toujours aussi bon, quoi !

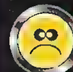
SON/BRUITAGE 16

L'ambiance est exactement comme elle doit être pour un jeu de football : foules en délire et compagnie.



J'AIME

- Toujours autant de fun !
- Encore plus d'équipes : 64 en tout !
- Les actions à mi-distance.



J'AIME PAS

- Franchement pas de grande différence avec le n° 2.
- Vous n'aimez pas le foot ?

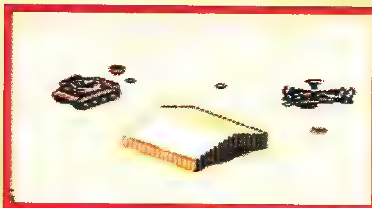
93%

POUR CEUX QUI ONT LE 1 : 90%
POUR CEUX QUI ONT LE 2 : [illegible]

GAME BOY

EDITEUR : OCEAN
DRAPEAU : FRANCE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : N'UTILISE PAS LE MODE SUPER GAME BOY
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO

Jungle STRIKE



Pour ceux qui ne connaissent pas la saga Desert Strike, vous devez savoir que vous pilotez un hélico de combat et que vous devez réussir plusieurs missions avec des cibles à détruire.

La Game Boy continue sa valse des adaptations de grands jeux 16 bits, et ce mois-ci nous sommes servis car entre World Heroes 2 Jet et Jungle Strike il y en a pour tous les goûts. C'est Ocean qui distribue le jeu développé par Malibu, la filiale de T.HQ, un éditeur tristement célèbre pour ses jeux plutôt légers mais qui semble s'être fait une santé avec par exemple un excellent FIFA Game Boy dont je vous parlerai le mois prochain sur Game Boy. Bref, pour en revenir à Jungle Strike, on se trouve face à une excellente adaptation d'un jeu pourtant ambitieux. Une fois de plus, un miracle semble avoir permis aux graphistes et programmeurs de ce jeu de nous ressortir le même jeu. Et quand je dis le même jeu, je pèse mes mots : toutes les missions, tous les décors et tous les éléments des versions 16 bits sont là, derrière le petit écran de la machine. Sans être démentiels, les graphismes ont le mérite d'être fouillés tout en gardant une bonne lisibilité, point important quand on joue sur Game Boy. Jungle est en effet un jeu à mi-chemin entre la simulation et l'action, son principe sur Game Boy ne demande pas de graphismes extraordinaires mais table plutôt sur le réalisme. Sur ce point, c'est une réussite avec des scrollings fluides et des sprites nombreux, bien animés et souvent assez gros. Bref, si vous ne possédez pas Desert Strike, foncez sur Jungle, il vous tiendra longtemps en haleine.

OLIVIER



Attention, les missiles Hellfires sont en quantité limitée et vous ne pourrez les réutiliser qu'en en récupérant ça et là.



Vous escortez ici la limousine et devrez la protéger jusqu'à la fin du parcours.



On trouve des items un peu partout, et n'allez pas croire qu'il s'agisse de gadgets pour donner du relief au jeu. Ces bidons d'essence ou les munitions que l'on trouve cachées sous les édifices sont nécessaires pour terminer un stage.



Chaque niveau représente une mission divisée en plusieurs petites parties. Pour savoir ce qu'il faut faire, il suffit de découvrir les cartes disponibles et qui vous montrent les objectifs-cibles à détruire. Des petits textes vous permettent de découvrir vos missions au fur et à mesure.

GRAPHISMES 16
Ce n'est pas beau car assez petit, mais c'est le jeu qui veut ça ; on peut parler de petit miracle d'avoir tout converti sur Game Boy.

ANIMATION 17
Aucun ralentissement malgré le scrolling multidirectionnel des décors fournis et les nombreux sprites qui s'agitent parfois.

MANIABILITÉ 18
Le point fort du jeu avec une excellente interface (la même que l'original) et une maniabilité de l'hélico exceptionnelle. No problemo !

SON/BRUITAGE 15
Une qualité qui met bien en valeur l'action et qui ne lasse pas car les musiques sont longues et variées. Bruitages minimaux.


J'AIME

- Excellente conversion avec tous les stages.
- Excellente visibilité sur Game Boy.
- Excellente durée de vie.


J'AIME PAS

- Pas de version Super Game Boy.
- Déjà vu avec Desert Strike.
- Je ne vois rien d'autre.

90%


OLIVIER

EN RÉSUMÉ
Une superbe conversion sur Game Boy avec toutes les caractéristiques qui ont fait le succès des versions 16 bits. C'est incroyable, mais on arrive à bien jouer, à bien lire le petit écran de la Game Boy, même avec un jeu aussi ambitieux techniquement. Bravo !

SUPER NINTENDO

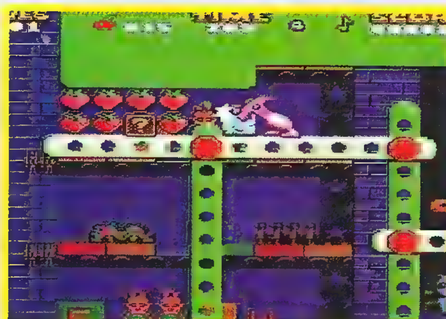
ÉDITEUR : OCEAN
VERSION : FRANCAISE
GENRE : JEUX DE PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE NIVEAUX : 48
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
CONTINUES : MOTS DE PASSE
EXISTE SUR : MEGADRIVE ET GAME BOY

Jelly Boy, vous l'aurez deviné, est un garçon fait de gelée. Pas de chance pour lui, me direz-vous ; eh bien non, justement, ça a beaucoup d'avantages, non pas que je l'envie mais cela lui permet de se transformer en toutes sortes d'objets et de personnages plus originaux les uns que les autres : marteau, montgolfière, ballon, skateboarder, patineur, canon, sous-marin et plein d'autres encore. Cependant certaines options de transformation ne seront pas à votre avantage, comme lorsque par erreur vous vous retrouverez transformé en brique, immobilisé sur place, alors que le temps vous est compté. Le système du jeu fait un peu penser à Sonic, mais les anneaux sont ici remplacés par des notes de musique. Tant que vous avez celles-ci en votre possession, si vous vous faites toucher par un ennemi, vous ne faites que perdre les notes de musique et vous gardez intactes vos vies. Cependant, s'il ne vous en reste plus, au premier contact vous perdrez une vie ! En accédant à la porte de sortie de chaque stage, tous vos bonus sous forme de fruits, de notes de musique et de temps seront comptabilisés dans votre score. Six portes s'ouvrent sur six mondes différents : ceux des jouets, de la glace, des Aztecs, de l'espace, du désert et du ciel. Ces portes encadrent un ascenseur qui vous donnera accès au boss à condition de récupérer six objets cachés dans chacun des mondes sous la forme d'un puzzle à huit pièces. Vous pourrez parfois être aidé dans votre quête, comme lorsque des bonus de fruits seront placés sous forme de flèche pour vous indiquer la direction à prendre vers une pièce de puzzle ou un passage secret. Car pas mal de passages secrets vous conduiront dans des bonus stages où vous pourrez récupérer des vies supplémentaires. Autant vous dire que cela vous fera pas mal de choses à explorer. Les diverses mimiques et transformations de Jelly Boy le rendent attachant et très original; à chaque nouveau tableau, vous en découvrirez de nouvelles. Dommage que les graphismes ne soient pas un peu plus recherchés et que la musique soit aussi répétitive. À part ces quelques menus défauts, on peut dire que Jelly Boy est somme toute un bon jeu de plates-formes dont les principales qualités sont son originalité et son humour.

YURIKO

Voilà comment vous pourrez vous débarrasser de vos ennemis : d'un ou deux coups de poing. Vous avouerez que ce ne sont pas n'importe quels coups de poing ! En effet, Jelly Boy concentre toute sa gelée en son ventre pour y créer une énorme main...





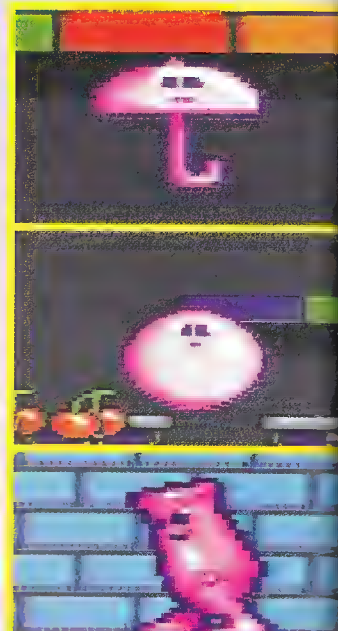
Pour accéder à ces bonus, il va vous falloir détruire le bloc qui vous barre le chemin. Pas de problème grâce à l'option avoisinante qui vous permet de vous transformer en marteau ; dépêchez-vous cependant, car votre transformation ne dure qu Q uelques secondes !

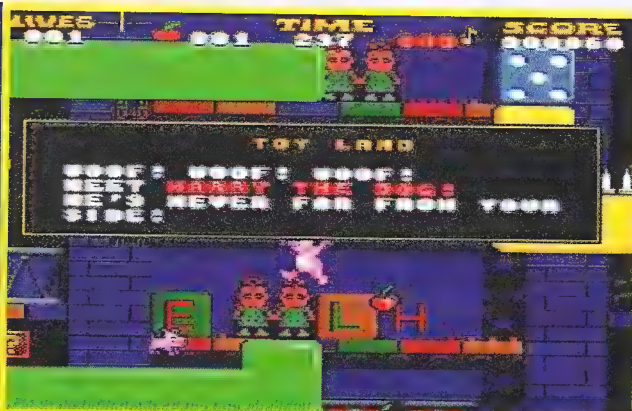
Que ce soit en skate-board ou en patins à glace, il vous suffira de prendre de l'élan et de sauter au bon moment pour franchir ce genre d'obstacle difficile.





Voici un exemple de Bonus Stage. Ici, il vous faudra récupérer le maximum de fruits en vous transformant en sous-marin et en vous débarrassant de vos ennemis à l'aide de torpilles. Ce stage vous permettra également d'avoir accès à une vie supplémentaire. Attention tout de même au temps qui est limité !





Harry the Dog vous aidera parfois à trouver les pièces de puzzle manquantes. Si vous l'entendez aboyer, c'est qu'il y a quelque chose d'important à trouver près de lui et qui n'est pas très loin. Il faut alors le retrouver.

Le drapeau vert vous permet de reprendre à cet endroit si vous mourez. La forme de canard apparaît lorsque vous vous baissez, elle est très pratique pour passer dans d'étroits couloirs sur un tapis roulant.



Voici la toute première pièce du tout premier puzzle. Lorsque vous trouvez d'autres pièces ou que vous découvrez une vie supplémentaire, Jelly Boy arbore fièrement casquette et lunettes de soleil, une petite touche d'humour !



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Clayton de Claymate était en pâte à modeler, Jelly Boy est en gelée. Tous deux, par leur substance corporelle, ont donc la possibilité de se transformer, le premier en cinq animaux différents et le deuxième en un nombre beaucoup plus grand d'objets et de personnages les plus divers. Même si les graphismes étaient de meilleure qualité dans Claymates, il faut avouer que Jelly Boy a un peu plus de diversité au niveau des transformations et des mondes, ce qui lui donne plus d'originalité et donc plus d'intérêt.

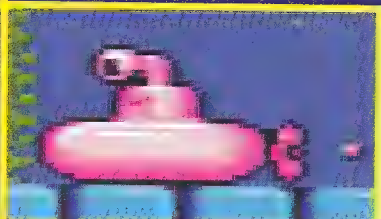
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF





JELLY ATTITUDES

Voici quelques exemples des différentes transformations de Jelly Boy, et il y en a encore plein d'autres !



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIP

Au début de chaque tableau, en revenant sur ses pas on peut recevoir des informations très utiles sur le tableau lui-même, les bonus et les précautions à prendre.



TIPS • TIPS • TIPS • TIPS • TIP

GRAPHISMES 12

Ils auraient pu être un peu plus travaillés, car l'ensemble reste très simple et les couleurs ne sont pas très variées.

ANIMATION 14

Elle n'est pas extraordinaire, car elle manque parfois de fluidité ; cependant, il n'est pas de ralentissement catastrophique à noter.

MANIABILITÉ 14

Elle est correcte, il n'y a pas grand chose à redire sur ce point-là.

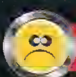
SON/BRUITAGE 15

Les musiques sont plutôt bonnes, même si elles sont un peu répétitives ; les bruitages, simples, sont tout à fait convenables.



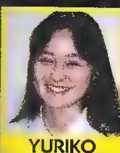
J'AIME

- Des transformations très variées
- Beaucoup de mimiques



J'AIME PAS

- Dommage que les graphismes soient aussi simples
- Les musiques sont parfois un peu trop répétitives



YURIKO

EN RÉSUMÉ

Jelly Boy se détache des autres jeux de plates-formes de par l'originalité de son personnage aux multiples transformations et expressions humoristiques. C'est sans doute son atout majeur, et il est de taille car outre la beauté d'un jeu, ce que l'on recherche aussi c'est son intérêt ; là aussi, Jelly Boy a plus d'un tour dans son sac !

80%

MEGA CD

ÉDITEUR : JVC
VERSION : FRANCAISE
GENRE : JEU DE ROLES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBREDE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : I
CONTINUES : SAUVEGARDE
PASSWORDS : OUI
EXISTE SUR : PREVU SUR PC

Dungeon Master est un des titres les plus connus sur PC, et son deuxième volet, Skullkeep, débarque maintenant sur console. C'est un jeu de rôles dans l'ambiance d'AD&D (pour ceux qui ne comprendraient pas ce terme, je les renvoie au n°40 de Joypad). Vous incarnez Torham Zed, un jeune guerrier chargé de la protection de la forteresse Skullkeep par son oncle, Mylius. Celui-ci avait construit une machine, avec l'aide de Tech Mages, appelée Zo Link, destinée à l'exploration d'autres dimensions. Elle avait permis d'ouvrir une porte à un être d'une cruauté sans égal : Dragoth. En démantibulant la machine, Mylius pensait l'empêcher de venir sur Terre, mais malheureusement Dragoth a trouvé un autre moyen de passage et l'invasion a commencé. La seule solution est de reconstituer la Zo Link pour traverser le vide afin d'affronter Dragoth sur son propre plan. C'est bien sûr vous qui êtes chargé de cette tâche, et vous pourrez emmener avec vous trois autres champions que vous choisirez dans la salle cryogénique selon leurs capacités : santé, endurance

Vous voilà dans la salle cryogénique où reposent tous les autres champions. Vous pouvez y choisir vos trois autres compagnons après avoir observé leurs caractéristiques (santé, endurance, force mana) et leur équipement.





Dans les magasins, vous sélectionnez l'objet que vous voulez vendre ou acheter (s'il est toujours disponible) au prix indiqué. A vous alors de déposer objet ou argent sur la table prévue à cet effet. Le marchand fera alors





tourner la table pour vous donner votre argent, vous donner l'objet tant convoité, voire vous rendre la monnaie. Il est préférable de ne pas s'attaquer aux marchands, car chaque magasin est très bien gardé.

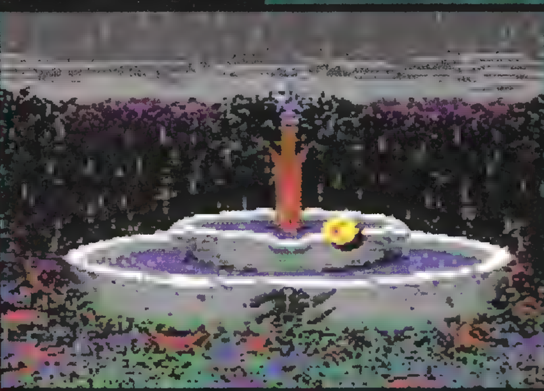


Plusieurs portes ne peuvent s'ouvrir que grâce à une clef spéciale représentant tantôt un soleil, tantôt une lune, un éclair, etc. Des bornes vous indiquent parfois où se trouvent ces portes. Par exemple, ici vous venez de passer la porte du soleil à gauche, et il vous reste à trouver celle de la lune vers la droite.

La magie est très difficile à utiliser, et même trop. Votre incantation fera appel à diverses runes dont la première détermine la puissance de votre sort. Chaque rune utilisée consomme un peu plus de votre force mana. Vous pourrez également vous servir de parchemins ou de potions pour apprendre ou lancer de nouveaux sorts.



Si cette fontaine a aidé certains hommes à réaliser leurs souhaits, elle pourra certainement vous aider dans votre aventure. Vous y trouverez quelques pièces qui seront plus qu'utiles pour faire vos emplettes chez l'armurier ou autres.



Lorsque vous combattez, vous avez la possibilité de choisir votre manière d'attaquer avec chaque arme. Selon votre choix et les ennemis que vous êtes en train d'affronter, votre arme fera plus ou moins de dégâts.



SKULL

et force mana (nécessaire à la magie). Cinq niveaux du château sont à explorer sans compter la forêt qui l'entoure, remplie d'embûches et de monstres en tous genres. Ces derniers ne sont pas d'une beauté renversante, tout comme les décors, mais l'atout principal de ce jeu est son intérêt. Lorsque vous commencez à y jouer, il est très dur de s'arrêter car on est pris par l'irrésistible envie d'aller plus loin dans l'exploration et d'avoir les aventuriers les plus puissants. Chaque personnage manie armes et magie. Pour les armes, vous choisissez avant chaque assaut le style de l'attaque, et pour la magie il vous faudra faire des incantations à l'aide de runes. Le problème le plus ennuyeux est le maniement du curseur. À l'inverse de Eye of the Beholder qui est du même genre et sur le même support, il n'utilise pas la souris. C'est un peu étrange et très embêtant, car cela gâche un peu le plaisir. Dommage ! sans cet inconvénient majeur, Dungeon Master II serait vraiment un très bon jeu. Enfin! Les possesseurs de pads programmables pourront toujours programmer des raccourcis, et les autres ont intérêt à avoir de bons nerfs ! YURIKO

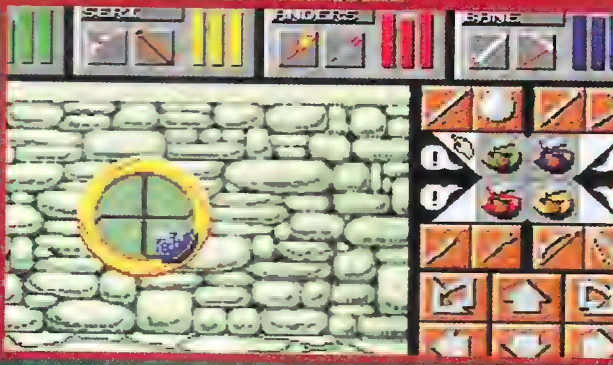
En combattant certains monstres comme cette étrange plante ou des chauve-souris, il vous sera possible de manger. Ben oui, les cadavres... Très pratique, n'est-il pas ? Cette nourriture peut être transportée comme toutes autres. Du coup, si vous êtes à court d'aliments, il vous suffira de partir à la chasse. Vous pourrez même revendre le fruit de celle-ci !







Derrière cette porte commencera réellement votre aventure. La serrure qui permet de l'ouvrir doit comporter les quatre clefs comme celle-là. Il vous faudra vous aventurer dans la périlleuse forêt qui entoure le château pour récupérer les trois autres.



eon II

EEP

GRAPHISMES 10
Ils sont un peu laids, et les monstres ne sont pas très travaillés.

ANIMATION 14
Elle est saccadée, et beaucoup de ralentissements gênent certaines actions.

MANIABILITÉ 18
Vous lui en voudrez beaucoup d'être aussi désastreuse lors de moments de panique.

SON/BRUITAGE 09
Les musiques sont excellentes, mais les bruitages vraiment pas réalistes.





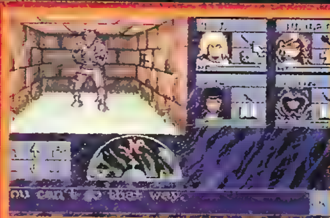
- Un scénario original
- Un système sympa de magasins.
- On peut bouger et tourner des objets du décor



- Les graphismes ne sont pas à tomber à la renverse.
- Le maniement est très difficile.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

L'idéal est tout de même de comparer le comparable, c'est exactement le cas avec Eye of the Beholder dans le même genre, sorti deux mois auparavant sur la même machine. Son maniement à la souris en fait tout de suite un parti plus intéressant. Les graphismes y sont plus beaux et votre équipe peut accueillir deux personnages de plus. L'équipe de départ est créée entièrement par le joueur (race, alignement, classe, etc), alors que dans Skullkeep on ne fait que choisir parmi les personnages proposés. Skullkeep a tout de même un petit avantage au rapport lié avec les magasins : le maniement des objets et les incantations magiques qui le rendent assez complexe.



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF


YURIKO

EN RÉSUMÉ

Les idées n'y manquent pas et ce sont sans aucun doute son originalité et son scénario qui en font un jeu attrayant. Y jouer en exploitant toutes les possibilités offertes nécessitera de la patience et de la persévérance. Il reste assez agréable à jouer une fois que vous êtes bien rentré dans l'histoire.

78%

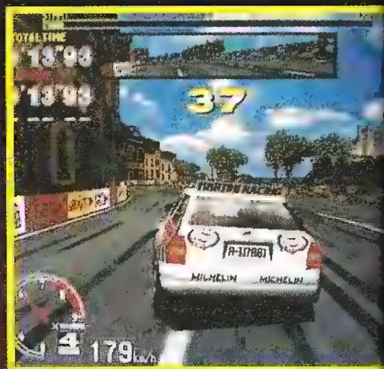
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : SELON LE NOMBRE DE CABINES, COUPABLES À L'INFINI.
GENRE : COURSE RALLYE

Avec vingt balles en poche, je traîne dans Paris, il est environ 22 h. Je suis tout seul à traîner dans la rue comme un spectre, la mine plutôt minable et je vous assure que quand c'est minable, ben c'est tout moi ! Sans savoir où vraiment aller, je déambule dans les rues sombres du "gai Paris", tout en rêvant de m'arrêter dans une bonne auberge. Si vous avez réussi à comprendre le sens de cette phrase, vous êtes vraiment balaise, mais nous ne sommes pas là pour ça ! Pour revenir à mon histoire, sachez que je vois soudain une lueur devant moi. Étonné, je m'approche, curieux. Arrivé là, ma surprise fut violente en apercevant qu'en fait j'étais dans une salle d'arcade. Que de monde ! Je fends la foule, je m'approche et que vois-je ? Le fameux "Rally Championship", le tout dernier né de Sega en matière de course automobile. Un jeu de rallye complètement explosif où, sur trois circuits déments, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'éclater ensemble dans certaines versions du jeu. De la conduite d'une telle qualité, je n'avais jamais vu ça ! KENDY





Après avoir sélectionné le mode "practice", vous pourrez accéder à ce menu qui vous donne le choix entre trois circuits. Ainsi, selon votre habileté à la conduite, pourrez-vous polluer une de ces trois pistes verdoyantes, de votre précieux pot d'échappement vieux de 300 ans.



Vous voici en vue extérieure. Sur le haut de l'écran, vous pouvez constater qu'il y a désormais, par rapport à Daytona, un rétroviseur. Chose vitale lorsque l'on joue.



Quatre modèles d'automobiles vous sont proposés, en fait deux, une Lancia Delta et une Toyota Célica déclinées toutes deux en version "automatique" ou "manuelle". À vous de faire le choix cornélien entre le fait de se faire traiter de petit joueur en sélectionnant le mode "automatique", ou bien de se faire traiter de crâneur hors pair en choisissant le mode "manuel" !

Dans le stage de la forêt, votre auto fonce à 100 km/h tout en dépassant un véhicule concurrent. La flèche qui apparaît au milieu de l'écran vous indique que ça va bientôt tourner sec ! Surtout, ne prenez pas le temps de rêver, il ne vous reste que 11 secondes avant d'atteindre le prochain "check point" qui vous rajoutera du temps.



Lorsque vous terminez un stage en mode "Championship", l'ordinateur fait un récapitulatif de vos performances non médiocres en vous fournissant votre rang ainsi que votre temps aux tours.





LE POINT DE VUE DE LA RÉDAC

Encore un jeu Sega à se mettre sous la dent, et pas un des moindres si vous me passez l'expression. Ici nous avons droit à du grand art en matière de graphisme et d'animation. Normal, me direz-vous, c'est l'équipe d'AM3 qui a programmé la troisième version de la carte d'arcade de Sega. Autant vous le dire "cash", à froid, comme ça, ce jeu de course de bagnoles tue un maximum et expédie le Daytona U.S.A du même éditeur au fin fond des enfers ! Déjà, d'emblée, le cockpit de Rally est plus vaste que celui de son homologue Daytona et présente la particularité de recréer les vibrations d'un moteur d'environ 400 chevaux. Au niveau des graphismes, ce qui surprend le plus la première fois que l'on voit le jeu, c'est la qualité des textures et la rapidité des calculs d'ombres des voitures (Toyota Celica et Lancia Delta) et des décors, qui sont d'ailleurs parfaitement modélisés grâce à un processeur 3D de la troisième génération qui équipe la carte d'arcade (et non Jamma) de Sega. Le seul reproche que l'on pourrait formuler à l'encontre de Rally est que lorsque votre bagnole décolle sous l'influence d'une bosse, pendant deux secondes vous avez l'impression de prendre un astronef en direction de la planète Fycxzor, mais ceci n'est qu'un tout rikiki détail de rien du tout. Pour le genre humain qui adore jouer en dérapage (comme TSR !), Rally Championship est un must ! Pour les autres aussi, les gens normaux, Rally Championship est un top !



En mode "plein écran" admirez l'effet de vitesse sur les textures du sol et des collines. Vous ne trouvez pas que ça décoiffe ?



Si vous avez remarqué, il y a des publicités sur la Sega Saturn au pourtour de la piste. Bonjour, les pubs !



Vous êtes troisième, mais sachant qu'il y a quatre voitures en piste, je crois que vous faites un peu figure de gros blaireau !



Le moment le plus impressionnant du jeu est sans aucun doute la démo. En effet, vous aurez droit à une course entre la Toyota et la Lancia, le tout servi en plusieurs angles de vue, avec un méga-zoom sur les roues motrices des bagnoles.



En exclusivité, un méga Tips de la mort ! Il faut terminer premier aux trois pistes en mode "Championship". Alors s'affichera "try extra stage !". Après, je vous laisse découvrir par vous-même la suite. Alors merci qui ?

anim'pa

あにめぱっど

Hop, encore un mois qui passe à causer de divers titres du milieu des divertissements japonais plus connus sous le nom de "génération manga" chez les journaux d'actualités ou dits "sérieux"qui commencent à découvrir cette nouvelle mode. C'est même devenu extrêmement branché dans les hautes sphères parisiennes d'avoir désormais son "manga" dans sa poche, ou de s'habiller "manga". C'est ce mot, "manga", qui sera la grande folie des six mois à venir, en attendant que les "mangas" soient disponibles un peu partout et qu'ils perdent de leur valeur aux yeux de ces gens qui décident de la mode. Après, ce sera fini les mangas, les gens parleront d'autre chose dans les bars branchés, les soirées thématiques des boîtes de nuit "hyper-top" ne feront plus de mangas, et les gens "in" ne s'habilleront plus comme le font les personnages desdits mangas. Les "grands pontes" de la critique des hautes sphères arrêteront de s'abattre sur ces œuvres "violentes et dénuées d'intérêt" sauf pour des attaques gratuites ; il faut bien soutenir les productions françaises et rappeler aux gens que les Japonais font forcément moins bien que nous. Et dans six mois ? La situation n'aura pas changé, sauf que les médias "de masse" se porteront plus sur autre chose. Hum.... Anim'Pad sera, quant à lui, toujours fidèle au poste.

Greg et Oliv'Gotoon

© CAPCOM

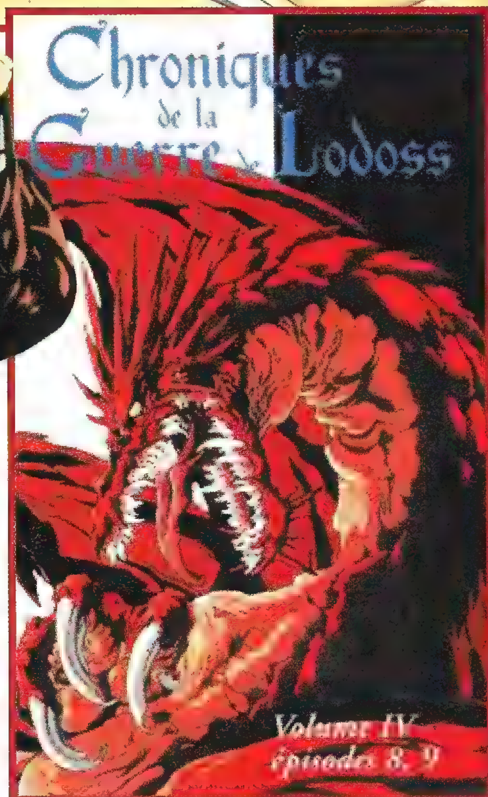
Qui suis-je ?

Vous ne me reconnaissez pas ? Mais si voyons... Bon là, d'accord, je suis en tenue de ville mais vous avez souvent joué avec moi, vous avez pu me voir l'été dernier dans un film au cinéma au Japon, et maintenant je travaille dans une série TV où j'ai été un peu redessinée, c'est vrai.
Si vous n'avez toujours pas trouvé, la réponse se trouve un peu plus loin...

ART-BOOK



Nobuteru Yûki est dessinateur, et pas un des plus mauvais. C'est à lui que vous devez les splendides dessins des animés des Chroniques de la guerre de Lodoss, Gunnm, Kaze no tairiku (the weathering continent), Five Star Stories et bien d'autres encore. Le magazine japonais Dragon Magazine spécialisé dans les jeux de rôles où Nobuteru a l'habitude d'illustrer, a eu la très bonne idée de rassembler ses meilleurs dessins dans un art-book (un livre quoi...) qui s'appelle Phantasien. À l'intérieur, beaucoup de photos de Lodoss (la moitié du bouquin), avec la belle Deedleet sous plusieurs profils, Parn, Ashram, Pirotess, etc. Vous reconnaîtrez d'ailleurs certains dessins qui ont servi de couvertures pour les jaquettes des vidéos françaises, tous mis en valeur par le très grand format des pages (33 x 26 cm). Le reste du livre est consacré aux autres travaux du dessinateur sur des séries d'heroic-fantasy : Kaze no tairiku, Five star stories et Vaelber Saga (un jeu de rôles). Bref, un contenu avec 100 % d'images toutes plus belles les unes que les autres, qui ravira ceux qui recherchent de la doc sur ces séries, d'autant plus que les deux autres art-book





© GLENAT

consacrés à Lodoss ne sont plus faciles à trouver. Phantasien se trouve dans les boutiques spécialisées en produits japonais (genre Katsumi à Paris) et coûte entre 300 et 350 francs (c'est pas donné, mais il les vaut).
Et puis, tant qu'on parle de Lodoss, signalons la sortie chez Kaze Animation du quatrième volume de la série contenant les épisodes 7 et 8.



STRIKER OU L'ARCHE DE NOÉ

Encore une bande dessinée venue du Japon qui va faire ses griffes en France. Tout d'abord publiée dans la revue made in Glénat, Kameha Magazine, Striker est maintenant relié et mis sur le marché comme tout album de bande dessinée classique. Au vu du nom, lecteur, tu te doutes fort que ce n'est pas encore le recueil de poèmes bucoliques que tu attendais impatiemment. Non, ici il s'agirait plutôt d'un manga assez classique reprenant les trames et clichés coutumiers de ce genre qu'est le récit science-fiction aventureux. C'est donc dans un futur proche que les hommes ont découvert ce qu'Indiana Jones n'a jamais cherché - sinon il aurait trouvé avant, et hop, pas de Striker, et moi je dormirais au lieu d'écrire cet article -, je veux parler ici de l'arche de Noé que chanta Julien Clerc il y a quelques années. Cette arche de Noé intéresse forcément beaucoup de gouvernements, et il va falloir assurer la sécurité de celle-ci et de ses secrets qui dépassent l'entendement. C'est au jeune Striker qu'a été donnée cette mission. Alors forcément, nous avons droit à pas mal de clichés du genre. Nous avons le héros tête brûlée sûr de lui qui insulte ses ennemis. Nous avons les gentils amis de Striker qui meurent pour que le héros s'énerve... et ainsi de suite. Rien de bien extraordinaire donc, mais un bon divertissement pour ceux qui ont besoin de se détendre avec une bonne dose d'action sans pour autant avoir un scénario très recherché. À noter qu'à l'origine, ce Manga est nommé Spriggan au Japon et n'a aucun rapport avec le jeu du même nom. Auteurs : Ruyoji Ninagawa et Hiroshi Takashige.









Qui sont-ils ?

Voilà, là vous me voyez en tenue de combat ! Je ne sais pas qui est le dessinateur de cette série télé de Street Fighter II V (titre définitif) qui a débuté depuis le 10 avril sur la chaîne NTV, mais il ne nous a pas arrangés moi et mes compagnons, à croire qu'il n'a jamais joué au jeu vidéo ! On en arriverait presque à préférer Jean Claude Van Damme. Allez, en attendant qu'une chaîne française s'intéresse à nous, on vous racontera prochainement ce qu'ils ont décidé de nous faire faire tous les lundis durant près de 25 minutes...







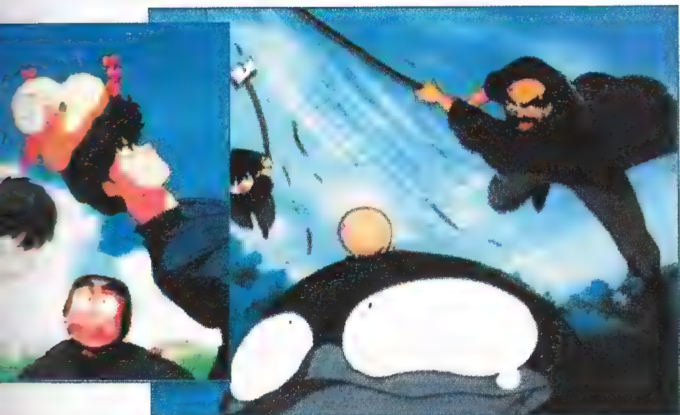


LES NOUVEAUTES RANMA

RANMA : LE TROISIEME FILM

C'est en août 94 qu'est sorti au cinéma au Japon ce troisième film de Ranma. Très court (il ne dure que 25 minutes), il est tiré d'une petite histoire du manga 29. L'histoire commence par la découverte, chez un vieux brocanteur, d'un œuf qui détiendrait des pouvoirs car il va donner naissance au fameux légendaire oiseau phoénix... Kuno (Julian) l'achète aussitôt, mais voilà que peu de temps après, l'oiseau qui en sort ne ressemble guère à une légende mais plutôt à un gros poussin dodu qui élit domicile dans la tête de Kuno. Et ça marche! Ce dernier devient très fort et Ranma, irrité, va devoir trouver un stratagème pour que l'oiseau s'en aille de sa tête. Seule solution : le nourrir pour qu'il devienne adulte et qu'il s'envole ailleurs, ce qui promet beaucoup de délires...

Un petit film sympa mais qui n'égale pas encore les deux autres, beaucoup plus longs. Il vient de sortir en vidéo au Japon, et les premiers acheteurs auront droit en cadeau à une peluche du phoénix !



RANMA, LES NOUVELLES O.A.V.

Autant en France qu'au Japon, Ranma 1/2 compte de nouvelles aventures animées. Tout d'abord en France où la seconde cassette en version originale sous-titrée chroniquée quelques lignes plus bas, ne devrait plus tarder à être disponible, aux alentours du 10 mai. Dans cette seconde cassette, vous aurez droit aux O.A.V. numérotées 3 et 4, narrant chacune une histoire différente ; comprenez par là qu'elles ne se "suivent" pas directement et peuvent être regardées indépendamment. Dans la troisième O.A.V., nous remontons aux origines de Ranma ou plutôt de la famille Tendô, grâce à Akane qui retrouve, en fouillant dans le grenier, le cahier de cuisine de sa charmante maman décédée. Comme tout amateur de Ranma le sait, Akane est tout sauf une excellent cuisinière, mais grâce à ce livre de cuisine, elle va apprendre à faire des repas comestibles. Bien sûr, tout cela ne va pas être simple, car Akane est tout sauf douée, et toute la famille n'attend qu'elle pour avoir à manger, car Kasumi est clouée au lit et Nabiki ne sait faire autre chose que commander des plats chers à livrer. Hasard ou rebondissement scénaristique obligatoire, la mère de Ranma va débarquer chez la famille

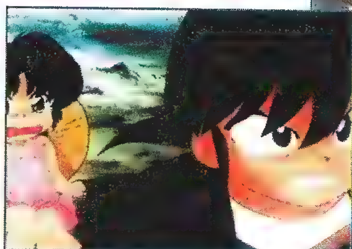


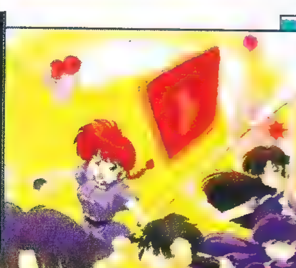
Bubble Gum Crisis


©AIC/ KAZE VIDEO

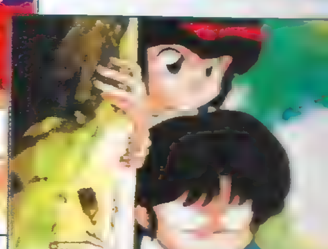
Titre-phare de l'animation japonaise pour les fans de la fin des années 80, Bubble Gum Crisis est la référence du cyberpunk japonais, et ce grâce à un grand succès dans toutes les contrées où le titre s'est fait connaître. C'est au tour (un peu tardivement) de la France d'avoir droit à ce titre-phare de manière officielle dans sa distribution. Ce titre est dessiné par le fameux Kenichi Sonoda, qui a aussi donné naissance aux héroïnes de "Gall Force", "Gunsmith Cats" et au très célèbre "Bean Bandit". Dans un futur proche, les robots sont devenus monnaie courante et servent assez efficacement les humains lorsqu'ils n'occupent pas les mêmes postes qu'eux. Cependant, ces robots appelés "boomers", semblables aux répliquants de Blade Runner, se détraquent ou sont parfois utilisés de manière quelque peu criminelle. C'est dans le but d'arrêter ces criminels particuliers qu'a été créée l'A.D. Police. Hélas, celle-ci ne suffit pas toujours. D'où création d'un groupe appelé les Knight Sabers, parallèle à la police, mais indépendants du gouvernement et à la limite de la légalité. Ce groupe est composé de jeunes filles plus ou moins infiltrées dans l'A.D. Police. L'une est secrétaire, l'autre standardiste, et une troisième est carrément "harcelée" par un commissaire de l'A.D. Police. C'est à une série de six O.A.V. que nous convie le titre "Bubble Gum Crisis", six volets qui suivent les Knights Sabers contre la firme Genom, firme maffieuse dont le patron utilise des boomers pour ses activités complètement illégales. Ajoutez à tout cela une ambiance très sombre, des musiques dynamiques, des dessins très réussis et des scénarios souvent assez recherchés, et vous obtiendrez une très bonne série. Une série de six O.A.V. qui sera distribuée et sous-titrée en France par Kaze Video, et dont la première cassette ne devrait plus tarder à pointer le bout de son nez.



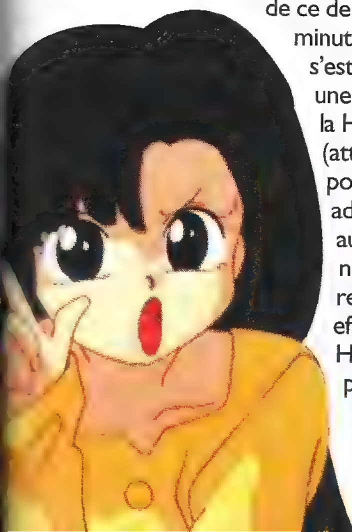




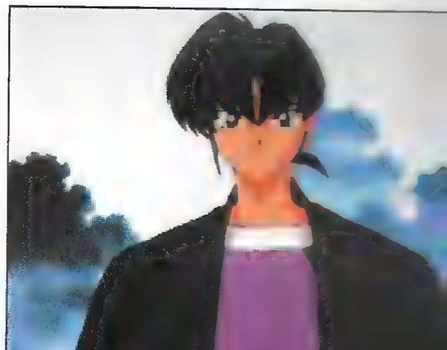




Tendô, forçant Ranma et son père à rester sous forme de fille et de panda afin qu'elle ne les soupçonne pas de rester chez les Tendô au lieu de rentrer à la maison. La mère de Ranma, donc, excellente cuisinière, va se faire fort d'apprendre à Akane comment cuisiner et ainsi devenir une bonne épouse... Dans la quatrième O.A.V., Ranma va faire connaissance avec son nouveau professeur, mademoiselle Hinako, une jeune femme à l'allure de petite fille. Cette allure cache cependant une femme aux grands pouvoirs, car c'est lors d'une des sempiternelles attaques d'Happosai contre le vestiaire des filles qu'elle se révélera capable de se défaire de ce dernier en moins d'une minute. Ranma l'a observée et s'est aperçu qu'elle utilise une technique particulière, la Happo-Goensatsu (attaque des 5 yens) qui pompe l'énergie de son adversaire. Il y a aussi une autre chose que Ranma n'est pas le seul à avoir remarquée : après avoir effectué cette attaque, Hinako se transforme et perd son apparence de petite fille pour finir en méga-top model. Tous les garçons se précipitent pour l'inviter et Ranma réussit à l'aborder dans un coin assez reculé pour lui demander les secrets de sa technique. Refusant de lui dire, Ranma pensera qu'il s'agit de la pièce de 5 yens et la lui volera mais ne parviendra à rien. Le lendemain, Hinako convoquera Ranma dans son bureau pour le punir de lui avoir volé sa pièce de 5 yens. Notre héros ne l'entend pas ainsi et saute sur Hinako pour presser ses points vitaux afin de l'empêcher d'user de sa technique. Malheureusement, Ranma dérape, et lorsque les élèves rentrent dans la salle, ils retrouvent Ranma affalé sur Hinako, la main sur l'avantageuse poitrine du professeur....



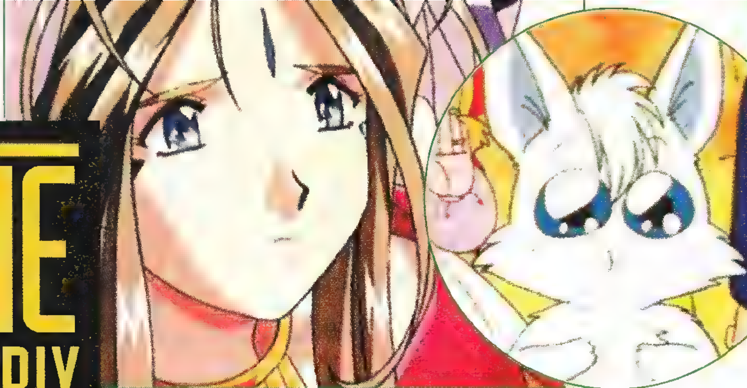
Par rapport à cela, au Japon, les O.A.V. 7 et 8 viennent de sortir et devraient être distribuées logiquement en France dans les mois qui suivent. Ces nouvelles O.A.V. semblent être une conclusion à toute la grande "saga" de Ranma, puisque Ranma aura à se battre pour Akane et donc répondre à LA question qui brûle les lèvres de tout fan de Ranma 1/2 : Ranme et Akane, ensemble ? Hmm? L'histoire commence ainsi : Akane voit aux "Infos" que des animaux géants bizarres apparaissent en ville, ce qui lui rappelle un souvenir de sa jeunesse où, perdue dans un bois, elle avait été attaquée par des animaux géants et secourue par un jeune garçon. Se souvenant de cela, elle retourne dans les bois et se fait attaquer par des animaux géants, forcément. Un garçon nommé Shinnosuke vient alors la sauver. Il est très étrange car il perd la mémoire toutes les heures, et par conséquent tombe assez fréquemment dans les pièges qu'il tend aux animaux de la forêt. Akane ramène ensuite Shinnosuke chez lui et apprend, de la bouche de son grand-père, que sans l'eau magique qui coule dans cette forêt, Shinnosuke mourra des blessures dont il ne s'était jamais remis depuis sa plus tendre enfance, blessures subies en sauvant Akane. Ranma décide de venir chercher Akane et de la ramener à la maison, mais elle refuse, ayant désormais une dette envers Shinnosuke. Cependant, un jour la source va se tarir, et ce sera un grand malheur. Le grand-père de Shinnosuke explique alors que la source tire ses propriétés de la mousse que l'on trouve sur la gueule d'un dragon à huit têtes. Voici donc Akane, Shinnosuke et son grand-père partis à la recherche du dragon à huit têtes, suivis par Ranma et Ryôga.







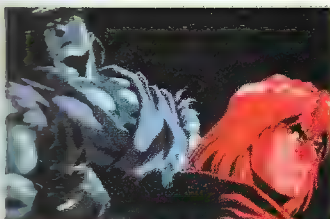
ANIME GRAND PRIX



Megami-Belldandy : Aa Megami-sama avec la ravissante déesse Belldandy

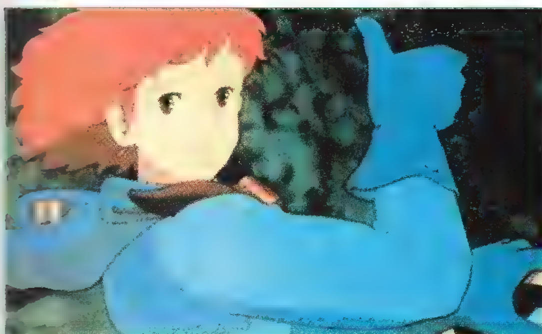


Le numéro 1 de l'année: Yu Yu Hakusho.



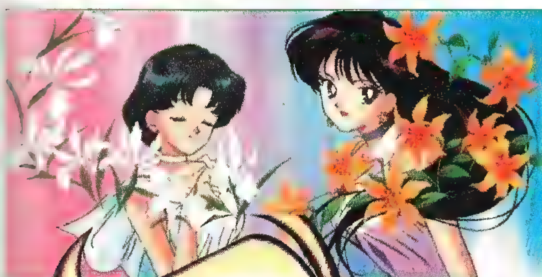
... classement pour le très beau film animé de ... Fighter II.

Chaque année, le mensuel japonais Animage qui traite, comme son nom l'indique, de dessins animés, réalise un grand sondage appelé l'"Anime Grand Prix" récompensant les meilleures séries, films et O.A.V. (dessins animés réservés à la vidéo) de l'année. On pourrait dire que ce sont les oscars de l'animation, et les résultats sont publiés dans le numéro de mai du magazine. Voici donc un petit aperçu des huit classements, qui donnera peut-être quelques idées d'achats aux chaînes ou aux éditeurs vidéo français...



...sicaa également appelée la princesse Zendra dans la version française du film.

Le premier classement nous donne tout simplement le meilleur dessin animé parmi tous ceux sortis en 1994 à la télé, au cinéma ou en vidéo. Numéro 1 (roulements de tambours...) : Yû Yû Hakusho ! Vous avez tous entendu parler de cette série de combats où un jeune garçon prénommé Yusuke doit combattre des créatures du monde des ténèbres pour retrouver la vie. Il est aidé de Kurama et de Hiei, bref, une série qui sent peut-être le déjà vu, mais qui cartonne toujours autant. Elle réalise aussi l'exploit d'être numéro1 pour la deuxième année consécutive, chose que seule la série Gundam avait faite en 1979 et 1980. Deuxième, Sailormoon S. Pas de surprise pour ce dessin animé qui marche toujours très bien au Japon. Numéro 3, Akazukin Chacha, ça, vous ne connaissez pas je pense. C'est une histoire un peu farfelue d'une petite fille habillée en petit chaperon rouge qui se transforme en espèce de Robin des bois grâce à des pouvoirs magiques... On va pas rentrer dans les détails car il y a plus de 100 dessins animés classés, on notera simplement pour le reste en vrac, numéro 4 Aa Megami-sama, numéro 5 Macross 7 (la nouvelle série TV de Macross/Robotech), numéro 10 le film de Sailormoon, numéro 14 Slam Dunk, la série sur le Basket, numéro 26 Dragon Ball Z, et oui, seulement !!! , numéro 29 Macross Plus, numéro 53 Street Fighter II le film, numéro 61 Fatal Fury le film, numéro 71Iria. Le second classement récompense le meilleur scénario d'un épisode de série TV. Là, c'est Sailormoon S qui remporte la palme pour l'épisode 110 qui met en scène Sailor Uranus et Sailor Neptune dans un combat acharné contre l'ennemi, épisode que nous ne verrons pas en France avant un an au moins.





... Sailor Uranus, ...ème des ...es de la ...

Le troisième classement, c'est celui des meilleurs personnages féminins. Numéro 1, du Sailormoon encore une fois avec Sailor Uranus (celle qui fait le plus masculin...). Numéro 2, Belldandy la déesse de Aa Megami-sama et numéro 3, Mylène, la fille de Max et Miria dans Macross 7.

Le quatrième est logiquement celui des personnages masculins. Yû Yû Hakusho rafle la première place avec Kurama (le personnage le plus féminin, c'est bizarre quand même) et la troisième avec Hiei. Curieusement, le véritable héros de l'histoire, Yusuke, n'est que huitième. Enfin numéro 2, Basara, héros de Macross 7. Et Son Goku ? Il n'est que 23e.

Les doubleurs sont beaucoup plus connus au Japon qu'en France. Il était normal de les récompenser eux aussi. C'est chose faite avec le cinquième classement qui voit la consécration de Megumi Ogata. Pas étonnant quand on voit qu'en fait, elle double les deux personnages numéro 1, à savoir Kurama dans Yû Yû Hakusho et Sailor Uranus !

Le cinquième classement concerne les chansons (génériques ou autres). Au Japon, rien à voir avec les chansons des dessins animés qu'on a en Europe. Ce sont des artistes connus qui interprètent les génériques, un peu comme quand en Europe, on demande à un chanteur de s'occuper de la bande son d'un film. La série Magic Knight Ray Earth de Clamp qu'on vous a présenté dans le dernier numéro remporte la première place avec son très beau générique de début. Second, le cinquième générique de fin de Yû Yû Hakusho et troisième celui de Macross 7.

Enfin les deux derniers classements se rapportent à l'ensemble des dessins animés sortis au Japon depuis plus de 30 ans. Yû Yû Hakusho est encore premier, loin devant le film Nausicaa de Miyazaki qui remportait la palme depuis dix ans. Second Sailormoon et quatrième Nadia. Dans les personnages (masculins et féminins), c'est Kurama le meilleur, juste derrière Nausicaa.

Voilà vous savez tout ! Bravo donc à Yû Yû Hakusho. La série TV et le manga sont finis au Japon depuis peu, tandis qu'en France, on attend toujours son arrivée prévue sur TF1. Sailormoon se taille aussi une belle part du gâteau et c'est normal quand on sait que la série fut présente toute l'année sur les chaînes entre Sailormoon R et S sans oublier le film. On peut cependant s'étonner de l'absence de DBZ, mais cela ne fait que confirmer que le dessin animé est sérieusement en baisse depuis un an dans cette catégorie. On ne vous a même pas cité les films 10 et 11 classés respectivement 117e et 142e Enfin on peut être déçu aussi du mauvais classement de films ou O.A.V. comme Street Fighter II ou Iria, mais sachez que du fait que ça sort au cinéma ou en vidéo, c'est du coup moins "grand public" qu'une série TV qui passe gratuitement et dure longtemps.



FLASH

- L'été sera riche au cinéma au Japon avec la sortie de Legend of Cristania, un film d'heroic-fantasy d'après un jeu de rôles de Ryo Mizuno (auteur de Lodoss).
- Egalement de l'heroic-fantasy au programme avec Slayers qui sera à la fois une série TV sur la chaîne TV Tokyo et un film en août.
- Shûkô Murase, celui qui avait créé les personnages du film animé de Street Fighter II, vient de créer ceux de la nouvelle série télé Gundam W.
- Une version «internationale» de Macross Plus vient de sortir au Japon. Il s'agit en fait d'un Laser Disc édité en bilingue, japonais et anglais. Plus facile à comprendre...
- Toujours sur Macross Plus, les trois chansons du concert de Sharon Apple sont réunies dans un mini-CD à avoir au plus vite. Son titre : The Cream Puff par Sharon Apple. En plus, une des chansons est en français...
- Mamono Hunter Yohko revient cet été pour de nouvelles aventures avec Mamono Hunter Yohko 2.
- Nouvel épisode spécial de Tenchi Muyo en vidéo : Mahô Shôjo Pretty Sami, une parodie à la Sailormoon qui met en scène la petite Sasami.
- Fire Emblem, jeu sur Super Nintendo fera l'objet d'une série d'OAV dessinée par Yûji Moriyama (Cat Girl Nuku Nuku, Project A-ko).
- Kompeki no kantai, plus connu sous le nom de Blue Fleet, est un jeu sur PC-FX mais aussi et avant tout une OAV de 45 minutes dessinée par Masami Suda (Ken le survivant).
- Humming Bird, les jeunes sœurs qui sont à la fois chanteuses et pilotes de chasse reviennent pour deux épisodes de 30 minutes.
- En Angleterre, sortie en version doublée des premières OAV de Orguss 02 et en version sous-titrée de Aa Megami-sama.
- De très bons titres sont aussi prévus ce mois-ci, également en version anglaise : les nouvelles OAV de Dominion et le premier film de Patlabor.
- Chez nous, en France, alors que le troisième volume d'Appleseed (la BD) sort chez Glénat, l'anime de 70 minutes faite en 1988 sortira en septembre chez Manga Vidéo.
- D'ici là chez Manga Vidéo sortira, en juin, Gunnm (les deux OAV) et la première partie de Doomed Megalopolis en doublé français.
- Tonkam Vidéo vient d'acheter le second film de Yû Yû Hakusho. Sortie pas encore programmée.
- You're Under Arrest, l'histoire de Miyuki et Natsumi les deux charmantes policières de Kôsuke Fujishima, l'auteur de Aa Megami-sama sortiront en vidéo en septembre chez AK Vidéo et certainement aussi en BD chez un autre éditeur.
- Rediffusion de Graine de champion (Ashita e Free Kick) sur M6 le samedi vers 8 h. On attend toujours la fin inédite de la série.


© SUNRISE



©BIG WEST


© NINTENDO


© ASHI PRODUCTIONS/ TOHO


© BIG WEST


AHI PRODUCTIONS





QUI TUERA BOO ?

Chose promise, chose due, voici cette fois-ci les dernières news du Japon sur le manga et la série TV de Dragon Ball Z.
Il s'en est passé, des choses, depuis la dernière fois ; mais si vous espérez savoir aujourd'hui qui tuera le démon Boo, arrêtez tout de suite de lire car on ne le sait pas encore, vu que le combat n'est pas terminé...
La dernière fois, je vous disais que de nombreux personnages fusionnaient ensemble pour tenter de battre Boo : Goten et Trunks, Goku et Végéta, Shin et Kibito, mais voilà, rien n'y fait et malgré cela Majin Boo, la plus vilaine partie de Boo reste le plus fort à un tel point qu'après avoir mangé l'autre Boo - le pas si vilain que ça -, il va finir par avaler tout le monde : Piccolo, Krilin, Gotenks, Gohan juste avant que Goku ne fusionne avec lui, Goku et Végéta. Mais alors qui reste-t-il ? Juste Shibito (Shin + Kibito) qui est toujours sur sa planète et qui attend pour intervenir. Surtout que c'est pas fini car on retrouve tous nos amis dans le ventre de Majin Boo ! En effet, on se rend compte que tous ceux qui ont été mangés sont vivants, et juste enfermés dans le ventre dans des espèces de cocons. Goku et Végéta s'empressent alors de délivrer tout le monde et ils sortent tous du ventre du démon. C'est alors que ce dernier, très affaibli par cette perte, commence à sentir qu'il va avoir du mal à poursuivre le combat. Il décide tout simplement de détruire la Terre et tous ses habitants. Adieu Son Gohan, Son Goten, Trunks et tous les autres... Les seuls rescapés sont : Végéta, Mr Satan (Hercule) et Son Goku que ce dernier a réussi à téléporter sur la planète de Shin avant le désastre. Mais le combat continue... sur cette planète, car Majin Boo est toujours vivant, lui ! Qui arrivera à la battre ? Nos amis vont-ils ressusciter ? Greg mangera-t-il encore du camembert ? Réponse le mois prochain... peut-être !



Depuis 1973, avec The Young Dragons, John Woo exploite une veine cinématographique quasi intarissable : le film d'action. Qualifiées de violentes, voire d'ultra violentes, ses nombreuses productions n'en demeurent pas moins des chefs-d'œuvre de ce que l'on peut appeler le genre "kill-kill". Construits comme peuvent l'être aujourd'hui de nombreux jeux vidéo (Lethal Enforcers, Demolition Man, Virtua Cop...), ces films subissent les mêmes critiques que les meilleurs hits d'arcade. À l'occasion de la sortie en France de ce qui est aujourd'hui, pour les initiés, son meilleur film, The Killer, Joypad vous présente ce cinéaste de Hong Kong pas comme les autres. Âmes sensibles, s'abstenir !

LE FILM DU MOIS

John Woo : la passion du shoot-them-up !

Qui n'a pas passé des heures à jouer à Virtua Cop ou bien encore à Lethal Enforcers ? Qui n'a jamais essayé le Phaser de la Master System, le Menacer ou le Justicier de la Megadrive, le Superscope de la Super Nintendo... ? La console de Philips, la défunte mais célèbre Videopak, ne possédait-elle pas le sien, de pistolet interactif ? Bien loin d'être une passion de psychopathe, le " kill-kill " fascine parce qu'il nous rappelle les grandes scènes d'action du cinéma, mais aussi de la télévision. La génération Starsky et Hutch n'est certainement pas sortie indemne de ces dimanches après-midi. Mais cette attirance n'est pas malsaine, comme veulent le faire croire les habituels détracteurs de la violence en général. Ce qui séduit, ce n'est pas la violence en elle-même, mais bien plus ce qu'elle représente ou ce qu'elle défend. Dans une interview, John Woo dira à propos de la violence inhérente à ses films, qu'elle "n'est jamais gratuite . C'est avant tout un élément symbolique qui a, à chaque fois, une signification différente (...). C'est pour cela que quand The Killer a reçu un "X" aux États-Unis pour sa violence, j'ai refusé de couper quoi que ce soit. Il n'y a rien de gratuit dans tout ça".
Charles Bronson savait que le mythe du Justicier dans la ville faisait recette. Cette tradition cinématographique, John Woo l'exploite jusqu'à son paroxysme, tout comme les jeux vidéo. Qu'il s'agisse de baston ou bien de shoot-them-up, le but n'est-il pas de préserver une hypothétique justice à tout prix ? Les joueurs de salle d'arcade seraient-ils de fiévreux justiciers ? Ou bien alors, l'instinct de conservation mis virtuellement à l'épreuve génère-t-il de fortes poussées d'adrénaline ? Quoi qu'il en soit, les parallèles entre certains films et quelques jeux vidéo semblent évidents. Rien d'étonnant à ce qu'une fois sorti de la salle de projection de The Killer, vous ayez la furieuse envie de vous éclater sur un Virtua Cop. Oliver Stone ferait de nous, fans de shoot-them-up, des "killers" intoxiqués de jeux et de télé. Sans doute est-ce parce que la justice reste une fiction, quoi qu'il arrive, que nous savons rester humains.



NATURAL BORN KILLERS ?

Mais les personnages de John Woo, et de The Killer en particulier, croient en cette justice. L'acteur Chow Yun Fat (Once a Thief, Hard Boiled...) incarne ici Jeff, un tueur à gages aussi efficace que particulier. Lors d'un contrat, celui-ci blesse malencontreusement une jeune chanteuse, Jenny, interprétée par Sally Yeh, actrice/chanteuse à qui l'on doit la chanson du film Histoires de fantômes chinois en 1987. Celle-ci devient alors quasi aveugle, mais Jeff, juste et amoureux, décide alors de prendre soin d'elle. De son côté, l'inspecteur Lee (Danny Lee) recherche activement ce "killer" auquel il s'iden-









tifie de plus en plus. En effet, la même quête d'honneur et de justice anime les deux personnages. Au milieu de scènes d'action particulièrement musclées où le métal hurlant ne manque jamais, les deux protagonistes vont apprendre à se connaître mais aussi à s'apprécier. Luttant contre le crime d'une façon qui fera dire à certains que "la fin justifie les moyens", Jeff et l'inspecteur Lee se retrouveront côte à côte pour un dénouement tout simplement explosif. Je ne vous en dis pas plus, et je vous laisse découvrir vous-même cette fin, bien loin d'être l'un de ces classiques "happy end" que le cinéma américain nous ressort à chaque super–production. Si les morts se comptent par dizaines, que le sang coule à flot et que les munitions ne manquent quasiment jamais, The Killer est avant tout un film moral, pour ne pas dire moraliste. John dira à ce propos qu'"il est très important de se raccrocher à une certaine morale. L'amitié et le sens de la famille sont souvent bafoués chez nous. C'est ce que j'essaie de réintroduire dans tous mes films. C'est certainement un idéal chevaleresque, mais je crois que l'esprit chevaleresque est universel".



Un coffret collection chez Delta Video

Les heureux possesseurs de lecteurs de disques vidéo laser peuvent d'ores et déjà se procurer le coffret collection John Woo. Avec À toute épreuve (Hard Boiled) et Une balle dans la tête, ce coffret permettra aux amateurs de retrouver deux des meilleurs films de John Woo, et aux autres de découvrir ce cinéma très particulier mais aussi très riche. Deux affiches, des photos mais aussi un livret explicatif accompagnent ces disques que Joypad recommande chaudement aux fans.

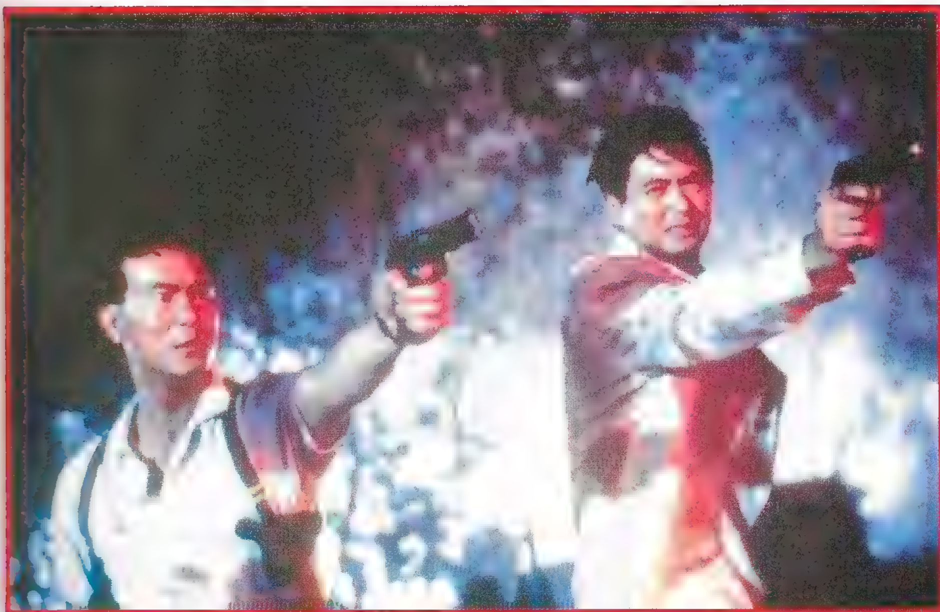
AND JUSTICE FOR ALL...

La violence au service de la morale ? C'est aussi sans doute ce qu'enseignent certains jeux. Une façon homéopathique de se prémunir de toutes formes de violences gratuites et condamnables.
Il ne s'agit bien évidemment ici que d'un rapide résumé de ce film qui, malgré son âge, reste un chef-d'œuvre du genre. En effet, bien que The Killer sorte actuellement sur tous les écrans de France et de Navarre, il faut savoir qu'il fut réalisé en 1989. Il reçut d'ailleurs, à sa sortie, le prix du meilleur réalisateur de la Hong Kong Academy, ce qui correspond approximativement à nos Césars. C'est–à–dire qu'un film comme Hard Boiled, réalisé en 1992 et distribué d'emblée en France, est de loin plus récent. Il en va de même pour le décevant Hard Target (1993) qui mettait en scène Jean–Claude Van Damme, aujourd'hui à l'affiche dans Street Fighter. Vous le voyez, John Woo n'est pas un "petit nouveau" en Europe. Mais difficile de se faire une place et un nom lorsque vos détracteurs sont plus nombreux que vos admirateurs. Les jeux vidéo y sont parvenus, malgré les polémiques nées autour des Mortal Kombat, Night Trap et tous ces shoot-themp-up divers, mais les moyens mis en œuvre ne sont pas les mêmes. Pourtant, il ne manque que l'interactivité aux films de John Woo pour être qualifiés de shoot-them-up ! Nombreuses sont en effet les scènes de ses films à être montées comme des séquences de jeux vidéo. Si c'est une question de réalisme, les éternels censeurs, gardiens de la bonne morale, auront du travail avec les jeux ultra réalistes de ces prochaines années. Lorsqu'il sera difficile d'opérer une quelconque distinction entre un film et un jeu, lorsque seule l'interactivité fera la différence. Faudra–t–il alors condamner le spectacle passif de la violence, ou le fait de prendre part à cette même violence ? Messieurs les censeurs, à vous de jouer !

PAR T.S.R. LE BIEN NOMMÉ

THE KILLER, SORTIE NATIONALE LE 3 MAI.
RÉALISÉ PAR JOHN WOO.
AVEC CHOW YUN FAT, DANNY LEE,
SALLY YEH ET CHU WONG.







Ne vous laissez pas gagner par le cafard connetez vous sur le

3615 Consolplus

DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7

SUPER NINTENDO

SEJLE	590 F + 0F
+ STREET TURBO	690 F + 0F
ou SUPER GAME BOY	
+ MARIO ALL STARS	990 F + 0F
ou MARIO WORLD	
+ MARIO ALL STARS	890 F + 0F
ou DONKEY KONG	
avec 2 manettes	1090 F + 0F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

WILD GUN'S	429 F + 0F
AIR CAVALRY	429 F + 0F
SOCCER SHOOT OUT (VF)	449 F + 0F
ADDAM'S FAMILY VALUE	449 F + 0F
HAGANE	449 F + 0F

JEUX NÉO-GÉO CD

NEWS

FATAL FURY 3 (mi 04)	479 F + 0F
SUPER SIDEKICK 3 (mi 04)	479 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

HELL	395 F + 0F
CANNON FODDER	395 F + 0F
THE LOST EDEN	395 F + 0F
CREATURE SHOCK	395 F + 0F
THE 11 TH HOUR	395 F + 0F
POLICENAUTS	395 F + 0F

JAGUAR + 1 JEU	1290 F + 0F
NEO GEO CD + 1 jeu	3390 F + 0F
3 DO FZ 10 + 2 jeux Pal/60 Hz	3590 F + 0F
PSX SONY + 1 JEU au choix	4490 F + 0F
SATURN + 1 Panzer Dragon	4490 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

MEGADRIVE II

SEULE	590 F + 0F
+ 1 SONIC 2	690 F + 0F
+ 3 SPORTS	890 F + 0F

NOUVEAUTES MEGADRIVE

WAYNE GRETZKY NHLPA	395 F + 0F
THEME PARK (10/05)	395 F + 0F
STREET RACER	395 F + 0F
THOR LEGEND (VF)	429 F + 0F

JEUX SATURN

ASTAL	589 F + 0F
VIRTUA RACING	589 F + 0F
VIRTUA HYGHLIDE	589 F + 0F
TOUTES LES NEWS ...	589 F + 0F

JEUX PSX

ARC THE LAD	589 F + 0F
BOXER ROAD	589 F + 0F
PHILOSOMA	589 F + 0F
METAL JACKET	589 F + 0F

et tous les accessoires

TOUTES LES CONSOLES D OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
NEO GEO à partir de	990 F + 0F
JAGUAR + 1 pad + 1 jeu à partir de	990 F + 0F
NEO GEO CD à partir de	2490 F + 0F
3 DO FZ + 1 jeu	2490 F + 0F

139 F

CASSETTES VHS

DBZ VERSION FRANCAISE

Du volume 1 à 11 dispo !

139 F l'une

ou 449 F les 4 au choix

RANMA 1/2

Lodoss War, Lemnear etc ...

Tout à 119 F

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE SUR UN SERVEUR QUI BOUGE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX : SI TU CHERCHES BIEN ...

SURPRISES GARANTIES !

Le N° 1 de L'ANIMATION

JAPANIMATION

Eclate toi sur :

- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS

CDV - VHS - ART BOOKS...

+ de 3000 mangas en stock

(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 F)

Les frais de port : c'est nul !

0 Francs*

* à partir de 100 Francs d'achat

3615 Consolplus

Depuis 4 ans déjà ...

petits prix + port gratuit

=

Les moins chers de France

Le serveur sans araignées au plafond !!!

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : ....

Prénom : ....

adresse : ....

....

Ville : ....

Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

☐ CARTE BANCAIRE

Expire fin

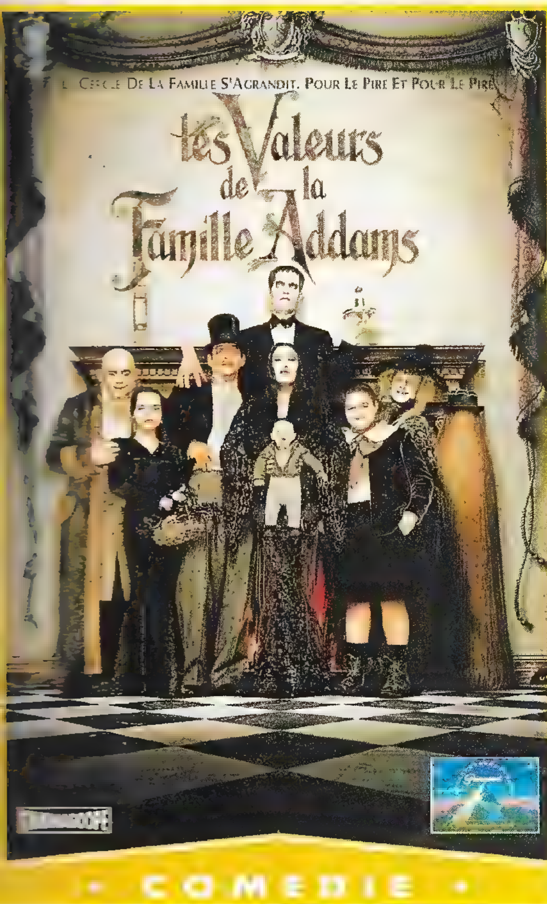
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (ajouter 30 F)

JP 41

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 93 93 06 04 - F



LES SORTIES DU MOIS



COMEDIE

LES VALEURS DE LA FAMILLE ADAMS

Issu d'une série culte des années 60, ce film est la suite du premier du nom sorti il y deux ans dans les salles obscures. Dans ce nouvel épisode, la naissance du tout dernier Addams suscite chez Pugsley et Wednesday beaucoup de jalousie. Du coup, les marmots sataniques vont essayer à tout prix de lui faire la peau en imaginant un nombre de pièges hallucinants. Au même moment se présente une nourrice nymphomane et reine dans les arnaques en tout genre dont le but inavoué est de soutirer un maximum de pognon à l'oncle Fester. Et bien sûr, comme dans la plus pure tradition des "Addams Family", nous avons droit à un déluge de gags sauce humour noir assez efficaces, sans pour autant verser dans la pitrerie la plus niaise. À noter que ce film est l'un des derniers de l'acteur Raul Julia qui, d'ailleurs, a interprété Bison dans le récent "Street Fighter". Mais le drame du décès de l'acteur, survenu il y a quatre mois, annonce la fin d'une hypothétique suite à la série des "Addams Family". À moins que... Mais ceci dit, vous ne devez rater sous aucun prétexte cette seconde séquelle de la famille la plus zarb du monde. La vidéocassette sera disponible à la vente au moment où vous lirez ces lignes.

EDITEUR: PARAMOUNT VIDÉO

SURF NINJA

Delta vidéo nous propose une comédie bien sympathique, sans prétention mais sympathique ! Enfin, vous voyez le genre de film ni nul ni excellent qui vous divertit pourtant bien. "Surf Ninja" mélange à la fois le genre comique et le genre action dans un film ma foi bien dans le style "teenagers américains trop branchés". Mais une fois n'est pas coutume, nous retrouvons ce vieux renard de Leslie Nielsen dans un nouveau rôle de pitre et pas un des moindres ! Cet acteur, spécialisé dans les films délirants, possède à son actif 22 films dont les meilleurs sont : "Y a t-il un flic pour sauver la reine ?"(1988), "Y a t-il un flic pour sauver le président ?"(1990), et tout récemment "Y a t-il un flic pour sauver Hollywood?"(1993) où il campe le rôle d'un dictateur cruel qui passe son temps à téléphoner sur son portable et à faire fonctionner son répondeur ! L'histoire est simple : deux enfants asiatiques, Johnny et Adam, sont adoptés par un Américain au cours de leur enfance et vivent dans un pays hyper tolérant et plein de liberté. J'ai nommé : l'Amérique ! Ces gamins passent leur temps à faire du surf avec leur copain Iggy plutôt que de travailler à l'école. Jusqu'au jour où Johnny et Adam se font attaquer par des ninjas et qu'un mystérieux gars très fort les sauve et leur révèle qu'en réalité ils sont des fils de roi d'un mystérieux pays asiatique ! Quoi qu'il en soit, le colonel Chi (Leslie Nielsen) a juré leur perte, et fera tout ce qui est en son pouvoir afin qu'ils meurent dans d'atroces souffrances ! Mais plein de pouvoirs surréalistes, Adam peut voir dans l'avenir grâce à sa "game gear" de Sega, tandis que Johnny devient un dieux du combat. Ainsi, avec le borgne et Iggy, les marmots surdoués vont essayer de renverser le gouvernement despotique du colonel Chi. Je vous avais dit que l'histoire était simple ! Si vous êtes un fan des séries de Disney, vous reconnaîtrez probablement Ernie Reyes qui, tout petit, tournait une série dans laquelle il était adopté par un père flic, et faisait bigrement bien du Kung-Fu. On pouvait aussi le voir aux côtés de Schwarzenneger dans le film "Red Sonia"(avec entre autres Brigitte Nielsen, qui n'a aucun rapport avec Leslie Nielsen !) où il faisait encore du Kung-Fu !
Alors en conclusion, vous l'aurez aisément compris, ce film pas trop mal réalisé s'avère être un excellent divertissement, mais dommage que l'on n'y voit pas assez souvent Leslie Nielsen ! À découvrir.

EDITEUR: DELTA VIDÉO

VIDEO TIPS

On ne se lasse jamais de voir Cyril Drevet à la télé, surtout lorsqu'on est une ménagère comme moi. En effet, ce playboy des fonds marins nous propose une escapade au pays des "Street Fighter" et autre "Mortal Kombat" avec un talent monstrueux. Hoooo ouii qu'il a la classe Jo-les-long-cheveux lorsqu'il s'exprime avec une diction surpuissante et qu'il prend la peine d'accompagner ses phrases par de somptueux gestes guerriers pour se faire comprendre des sourds ! "Vidéo tips" a le grand intérêt de vous dévoiler les combinaisons des coups les plus "fumants" sur les jeux "Super Street Fighter", "Mortal Kombat 2" et "DragonBall Z" 2 et 3. Ainsi allez-vous bénéficier d'extraits non-stop d'enchaînements de coups spéciaux pendant 45 minutes. Seuls les accrocs de "Street Fighter" et ceux qui parient beaucoup d'argent après chaque combat en "versus" seront intéressés par cette vidéocassette bien réalisée. Le prix de la cassette est de 90 francs environ.

EDITEUR: TF1 VIDÉO



LA SELECTION CD

Ce mois-ci, pas grand-chose à se mettre sous la dent au niveau des sorties de CD et surtout d'albums. Quelques nouveautés qui valent le détour, mais c'est assez maigre. Enfin, je vous promets que le mois prochain, vous en aurez beaucoup plus grâce à notre Kuribo international qui a réussi à nous dégoter des petites merveilles, mais je ne vous en dis pas plus. C'est une surprise ! Comme il faut bien admettre que les sorties de nouveaux albums ne sont pas d'une régularité à toute épreuve, la rubrique risque de changer de forme tous les mois selon la matière que l'on aura à vous proposer. Voici quand même quelques CD, histoire de vous faire attendre jusqu'au mois prochain !

VEX, STEEL PULSE

MCA
13 pistes (60'45)
PRIX: entre 100 et 140 F

Vous avez sûrement déjà entendu parler de Steel Pulse ou tout du moins de son single Better Days. Je vous conseille l'album dont il est extrait, VEX, aux teintes reggae et ragga muffin. Mis à part les paroles qui ne manquent pas de sens, on peut dire que la jaquette du CD ne retrace pas vraiment l'ensemble musical de l'album qui serait plutôt calme et très relaxant à écouter. De bons moments en perspective.

THE MUSIC OF HILDEGARD VON BINGEN, VISION

EMI
18 pistes (59'55)
PRIX: entre 100 et 140 F

À l'aube du Moyen Age, Vision a repris l'œuvre musicale d'Hildegard Von Bingen, une femme d'avant-garde du XIIe siècle, qui fut d'ailleurs canonisée sainte Hildegard par le Pape. C'est actuellement la grande découverte aux USA (déjà n°1 au Billboard Chart avec 250 000 exemplaires vendus). RéaliséE par Richard Souther et interprétéE par Emily van Evera et Sœur Germaine Fritz, cette reprise s'est mise à la page de notre époque avec des rythmiques modernes mais tout en conservant l'aspect mystique. Cela devrait sûrement intéresser les rôlistes en quête d'une musique d'ambiance pour leurs parties de style moyenâgeux.

RYTHM OF THE PRIDE LANDS

Walt Disney Music/Sony
12 pistes (51'30)
PRIX: entre 100 et 140 F

Après avoir développé Le Roi Lion sous toutes ses formes, Walt Disney nous présente maintenant un CD regroupant des musiques inspirées du film. Onze nouvelles chansons parmi lesquelles : Hakuna Matata en version américaine et française, et un titre qui ne saurait vous laisser indifférent (puisque repris nombre de fois auparavant, entre autres par le groupe Po Wow). J'ai nommé : The Lion Sleeps Tonight. Un album très agréable à écouter, qui mêle parfois les rythmes afro-américains à des nuances reggae.

L'AGENDA DES CONCERTS DU MOIS DE MAI

Boo Radleys
- 12: La Cigale

NTM
- 04: Angers Le Chabada
- 05: Rennes
- 06: Angoulême La Nef
- 11: Rouen
- 12: Tourcoing Salle Georges Duel
- 13: Reims L'Usine
- 19: Montpellier Le Rockstore
- 20: Toulouse Le Bikini
- 21: Bordeaux Théâtre Barbey
- 26: Marseille Théâtre du Moulin
- 27: Nice Théâtre de Verdure
- 1er juin: Rouen L'exo 7

Mistigri
- 14: Aérodrome de Bondu

Suicidal Tendencies
- 1er: Paris Élysée Montmartre
- 20: Toulouse
- 21: Bordeaux
- 26: Marseille
- 27: Nice

Tuck & Patty
- 20: Paris Élysée Montmartre

RECORD OF LODOSS WAR, SHERRY

Victor
CD single 2 pistes (7'44)
PRIX: environ 75 F

On vous parle pas mal de Record of Lodoss War en ce moment, que ce soit en cassette vidéo, en jeu ; pourquoi ne pas en parler en musique ? Cet animé n'est certes pas des plus récents au Japon et même en France, cependant c'est l'occasion pour ceux qui seraient en train de le découvrir de se procurer les musiques du générique de début et de fin dont il est absolument inutile de vous vanter la beauté. Je vous défie de ne pas avoir envie de réécouter ce CD plusieurs fois de suite !

STREET FIGHTER

VIRGIN
12 pistes (52'51)
PRIX: environ 100 F

Nous vous avions parlé du film live adapté du jeu Street Fighter dans le dernier numéro de Joypad. En voilà la bande originale, une majorité écrasante des titres étant rap et funk. On y retrouve quelques spécialistes du genre comme Ice Cube et Hammer. Vous trouverez malgré tout quelques nuances afro-américaines et rock. En fait, c'est du rap pur et dur pour la plupart des morceaux, mis à part le dernier titre qui semble sorti tout droit des bas-fonds de la soupe japonaise version high-tech !

high-tech

Vous le savez aussi bien que nous, la technologie fait chaque jour des progrès considérables. Les nouvelles consoles 32 bits sur lesquelles vous flashez tous sont là pour nous le rappeler. Certes, mais qu'en est-il exactement des autres biens d'équipement que vous apercevez d'un rapide coup d'œil chaque fois que vous faites un tour dans une grande surface ? Hum ? Parce qu'il faut aussi se tenir au courant de ce qui se fait dans les autres domaines audiovisuels, Joypad se propose désormais, chaque mois, de faire un tour rapide des nouveaux appareils "high-tech" qui seront peut-être demain chez vous. Et puis, quoi de mieux que de voir le dernier ampli à brancher sur sa Megadrive ou sa PlayStation ?





Téléviseur Zéo 36 cm de Thomson

Portable et basculable (fonction "culbuto" idéale pour les positions couchées !), il est au standard Pal/Secam, compatible réseaux câblés, et balance du son mono. Sa télécommande type "joystick" a été spécialement étudiée pour faciliter l'accès aux programmes.
1 990 FF TTC. Disponibilité : actuelle.



Téléviseur "DPL" de Grundig

Le téléviseur E 72.911 DPL (Dolby Pro Logic) Porshe Design possède un tube Mégatron 72 cm, un son stéréo 5 voies 120 W musicaux 75 W sinus (2 x 12,5 W + 12,5 W) par enceinte frontale + 2 x 12,5 W pour les enceintes surround, ainsi que 5 hauts-parleurs (4 frontaux et 1 subwoofer). Comme vous le voyez, le son a été optimisé au maximum, pour des émissions télé qui émettent de plus en plus fréquemment en norme Nicam.
11 000 FF TTC sans haut-parleur. Disponiblité : actuelle.





Téléviseur 3755 Nokia Oceanic

Le "3755" est le premier portable stéréo Nicam du marché. Ce 37 cm est non seulement très pratique, mais il dispose en outre de deux déflecteurs amovibles et orientables, amplifiant l'effet stéréophonique de façon idéale.
1 990 FF TTC. Disponiblité : actuelle.





Mini-chaîne EX-10AV de Sony

Comme toutes les chaînes de la nouvelle gamme Passion, elle dispose de 4 éléments séparés (connexions "Cinch" pour le signal musical) - Décodeur Dolby Pro Logic - Enceintes avant amplifiées (graves : 2 x 50 W, aigus : 2 x 8 W), canal central (1 x 30 W), canaux arrière (2 x 12 W) DIN - 4 ambiances DSP - Tuner RDS - Dolby B/C/HX PRO - Lecteur CD avec sortie digitale optique - Enceintes électrostatiques. Le grand jeu !

12 000 FF TTC.
Disponibilité : juin 1995.

Walkman MiniDisc 3e génération de Sony

Les MD nouveaux sont arrivés ! Deux modèles, l'un lecteur-enregistreur (MZ-R3) et l'autre lecteur uniquement (MZ-E3) offrent le son numérique parfait et des avantages uniques pour un walkman : disque enregistrable, protection électronique contre les chocs, une visualisation du titre du disque et des chansons, un accès instantané aux plages de musique enregistrées, une "durabilité" totale... et une grande liberté pour les utilisateurs !

MZ-R3 : 3 500 FF TTC.
MZ-E3 : 2 500 FF TTC.
Disponibilité : juin 1995.



Magnétoscope SLV-E800 Stéréo Nicam Pal/Secam de Sony

Ce magnétoscope fait partie de la gamme équipée du système "Trilogic Plus". Avec ce système, Sony est allé encore plus loin en réduisant le bruit de 10 % tout en augmentant la finesse d'image de 20 %. Pourvu de 6 têtes (4 vidéos, 2 Hi-Fi), d'un filtre dynamique, d'un nouveau mécanisme ultra rapide (Mécanisme H), d'une double prise péritel, d'un doublage son et de 8 programmations par mois, il a décidément tout pour plaire !

5 000 FF TTC. Disponibilité : actuelle.





Radio-réveil RR 80 Thomson

"Perfect Time" est le radio-réveil le plus précis au monde, puisqu'il perd moins d'une seconde par million d'année ! Deux heures distinctes de réveil peuvent être programmée avec, au choix, la sonnerie ou la radio (3 gammes d'onde FM/PO/GO). Son affichage digital lumineux à intensité variable offre trois niveaux de réglage, permettant ainsi de ne pas être dérangé dans son sommeil.

450 FF TTC. Disponibilité : actuelle.

Les Astuces de Tonton

Dites les amis, c'est que je ressens un léger relâchement de votre part au sujet de votre courrier d'astuces ! Et puis, pour le peu que je reçois, vous m'envoyez toujours les mêmes soluces sur Zelda 3 ou les mêmes astuces Ghouls'n'ghosts. Un peu d'originalité que diable !! N'auriez-vous plus acheté de nouveaux jeux depuis deux ou trois années. ? Je compte donc sur vous pour mettre les bouchées doubles et m'envoyer quelques nouvelles astuces ! En attendant, bonne lecture !

STEF

LES SCHTROUMPFS (MS)

00D9 2404 : Energie infinie
00D9 2363 : Vies infinies
00D9 2018 : Pour avoir 24 feuilles de salsepareille (chaque feuille ramassée donne une vie)
00D9 2105 : Pour avoir 5 étoiles, désactivez le code dans les "Phases spéciales" pour pouvoir en sortir
00DF 5000 : Répétition des sauts (bouton 2 enfoncé)
00D8 A700 : Chrono ralenti, désactivez le code dans les "Phases spéciales"
00D8 A600 : Temps infini, désactivez le code dans les "Phases spéciales"
00D9 2FB0 : Temps infini, désactivez le code à l'affichage du score et dans les "Phases spéciales"
00D9 1805 : Invincibilité (sauf contre Gargamel)
00D8 AD01 : Pour sauter plus haut
00D8 BG01 : Pour avoir l'affichage du score en permanence
00D8 BG01 + 00D9 4601 : dem + le mot "Pause"
00D8 9B01 : Pour avoir toujours la traduction française
00D8 CD91 : Pour avoir les cadeaux du Schtroumpf farceur
00DF 5800 : Pour que les niveaux de la rivière et de la cigogne ne défilent plus tout seuls
00DF 5801 : Pour faire défiler tous les niveaux

Alain Citerne

THE TERMINATOR
MEGA CD

À l'écran menu, maintenez Droite enfoncé et faites B, C, B et B. Relâchez Droite et la flèche de sélection d'option changera alors de forme, vous indiquant que l'opération a parfaitement réussi. Faites ensuite Start pour accéder au tableau secret qui vous permettra d'augmenter considérablement le nombre de vies, de bombes, etc.

KID CHAMELEON
MD

Voici les attaques spéciales des différents héros :

Kid Chameleon (A+Start) : Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps. Cela vous coûtera 50 gemmes.
Jason (A+Start) : Pour 50 gemmes, vous aurez une vie supplémentaire.
Cyclone (A+Start) : Toujours pour le même prix, il provoquera une pluie de gemmes capable de tuer tous les ennemis présents à l'écran.
Iron Knight (A+Start) : Il rajoute un point de vie à chaque personnage. Faites cependant attention car si vous perdez une vie, vous ne bénéficierez plus de ce point supplémentaire. Vous pouvez réaliser cette opération autant de fois que vous le désirez car les points de vie s'ajoutent sur l'écran. Et encore 50 gemmes de moins !
Berzeker (A+Start) : Vous aurez droit à une attaque de diamants qui balaiera tout à l'écran horizontalement et pendant un bout de temps.
Cyclops (A+Start) : Il lance un large laser blanc mortel pour vos ennemis et pour deux gemmes seulement.
Juggernaut (A+Start) : Pour cinq gemmes, il enverra des gemmes à travers l'écran, histoire de vous débarrasser d'êtres gênants.

FLINK
MD et MCD

Faites Pause, puis en appuyant sur Bas + Start, laissez Start enfoncé et faites trois fois Droite, 3 fois Gauche, 2 fois Droite, 2 fois Gauche et Droite-Gauche.et prenez les clés magiques. À partir de ce moment-là, appuyez sur C : vous vous transformerez en ange, ce qui vous rendra invincible.
Pour revenir à l'état normal, appuyez à nouveau simplement sur C, seulement attention de ne pas sortir de l'écran car cela vous tuerait.

Thierry Martel
22, rue Louis-Aragon. 59590 Raismes

Stephane

ASTUCE BUBSY 2
MD

Voici quelques codes pour Bubsy 2, jeu qui met en scène un petit chat passant son temps à voler (à croire qu'il n'a rien d'autre à faire !). Vous devez faire le cheat à la page de présentation et vous ne pouvez en entrer qu'un seul à la fois !
Faites les codes suivants à la page de présentation :





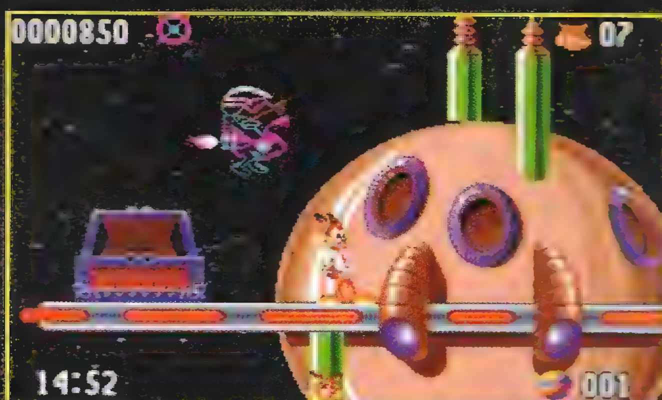
50 vies : B, Haut, B, B et A
99 ballzookas : B, A, Gauche et Gauche
99 diving suits : B, Gauche, Haut et B

ALESTE
MD

Pour avoir 20 "continues", faites Pause pendant le jeu et appuyez sur Haut trois fois, Bas trois fois, Gauche trois fois, Droite trois fois, puis C, C, B et A.
Si vous voulez choisir le niveau, il vous faudra presser trois fois Reset à la page de présentation, et enfin sur la Diagonale Gauche-Bas. Ceci fera apparaître le menu des options.



Tous les niveaux terminés : Haut, A, A, A et Bas
Gravité réduite de moitié : Haut, C, C, C et Bas
Invincibilité : C, A, B, C, Haut et Bas
Rubber walls : B, A, B et C



99 portable holes : Droite, Haut, B et B
99 smarts bombs : C, C, C, Haut, Bas et C

MICKEY MANIA
MD

Guide stratégique • Niveau 1 : Steamboat Willie 1928
Premier tableau :
a) Pour éviter de ne pas se faire toucher par les notes de musique que crache la chèvre, il faut sauter sur la bouteille de champagne. Le bouchon obstruera la gueule de la chèvre et vous permettra de continuer votre route.
b) Sur le bateau : après avoir effrayé le Mickey noir et blanc et fait sonner la cloche du bateau, vous sauterez sur le chat puis dans le trou effectué par celui-ci ; vous y récupérerez deux étoiles.
c) Lorsque vous arrivez à la grue, passez de l'autre côté puis revenez sur le côté gauche en vous aidant des caisses qui arrivent ; vous y trouverez une vie supplémentaire.

Les Astuces de Tonton Stephane

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD (MS)

00C5 82FF : Energie infinie
00C5 9463 ; Continus infinis
00C5 8A0A : Vies infinies
00C5 D703 : Pour avoir toujours la traduction française
00C3 C500 : Pour ne plus perdre de vies quand on reste 40 secondes sans bouger
00C5 AD63 : Pour avoir 99 diamants
00C5 AC63 : Pour avoir 99 dollars jaunes
00C5 A6XX : Pour avoir "X" Awards
00C5 2AXX : Pour avoir "X" diamants, dollars jaunes et Awards
00C5 B21F + 00C5 B30F : Pour avoir le nom "Daffy Duck"
00C5 B800 : Pour sauter sans arrêt (bouton 2 enfoncé)
00C5 7B00 : Pas de pistolet pour Daffy (et pas de karaté au niveau 4)
00C5 6900 : Idem
00C5 8303 : Invincibilité
00C5 7101 : Daffy Duck saute beaucoup plus haut (si on saute trop haut hors de l'écran, on perd une vie, il faut alors attendre 10 à 20 secondes pour pouvoir continuer)
00C5 A300 : Pour passer les barrages de section sans devoir capturer certains ennemis.

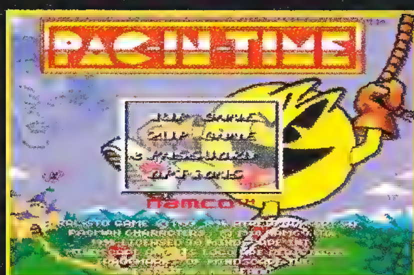
Alain Citerne

ECCO THE DOLPHIN (MS)

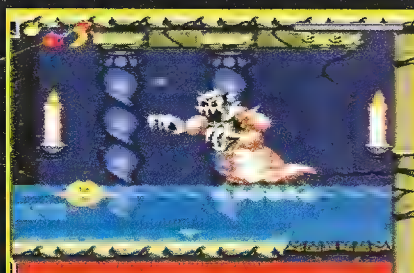
Voici les codes de la dernière version du jeu :
Medusa Bay : QFFUB
Undercaves : QJJEC
Ridge Water : WNVKD
Open Ocean : UCERJ
Cold Water : KNVAF
Open Ocean 2 : CKRMG
Deep Water : CKJWH
City of Forever : MYISJ
Dark Water : YUKOV
City of Forever 2 : GSCQM
The Tube : UYPKC
Vortex : QWQCK

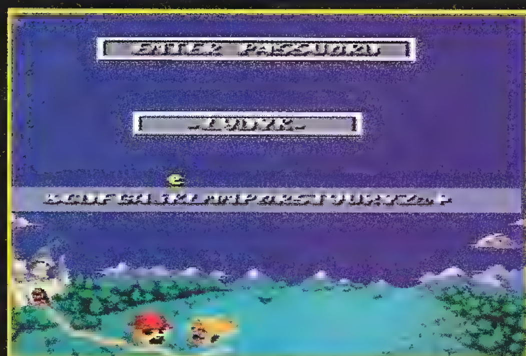
PAC IN TIME
SNES

Pour avoir un Select Stage, allez dans les mots de passe, puis entrez le code suivant : LVDYK. Ensuite, sur la page d'écran du titre, mettez-vous sur le nombre de joueurs, puis appuyez simultanément sur L, R, Gauche et Start. Vous verrez alors s'afficher un nombre indiquant le niveau choisi.



Dans les mots de passe, entrez : LVDYK.


À vous tous les boss !!



Mettez-vous sur 1UP Game et faites simultanément : L, R, Gauche et Start.

STUNT RACE FX
SNES

Pour avoir une nouvelle vue, faites une pause pendant le jeu, puis faites Start, Select, L et R simultanément. Continuez votre course, vous pourrez ainsi choisir une nouvelle vue de votre véhicule.



Faites une pause pendant le jeu.



Vous avez maintenant une nouvelle vue.

ALFRED CHICKEN
SNES

Une salle secrète ! Au premier niveau, il faut trouver le ballon avec une fleur, sauter par-dessus sans le toucher et frapper le mur opposé. Un bloc devrait alors apparaître au-dessus duquel il vous faudra également sauter puis atteindre le bord en haut à gauche de l'écran. Continuez d'avancer jusqu'à être bloqué. Une fois là, appuyez sur Haut pour entrer dans la salle secrète. Vous y trouverez une machine Warp-Matic qui vous permettra de choisir entre les niveaux 2, 3, 4 et 5.

Les Astuces de Tonton Stephane

KILLER INSTINCT

ARCADE

Légendes
H = Haut
H/D = Diagonale Haut/Droite
D = Droite
B/D = Diagonale Bas/Droite
B = Bas
B/G = Diagonale Bas/Gauche
G = Gauche
H/G = Diagonale Haut/Gauche
K = N'importe quel bouton de pied (Kick)
P = N'importe quel bouton de poing (Punch)
LP = Coup de poing bas (Low Punch)
MP = Coup de poing moyen (Medium Punch)
HP = Coup de poing haut (High Punch)
LK = Coup de pied bas (Low Kick)
MK = Coup de pied moyen (Medium Kick)
HK = Coup de pied haut (High Kick

TOUS LES COUPS QUI TUENT !!!

Tous les coups décrits sont valables lorsque votre personnage est dirigé vers la droite !!!

JAGO

Taille : 1,65 m
Poids : 86 kg
Age : 21

Fatalités

No mercy n°1
G, D, D + LK (au corps à corps)

No mercy n°2
G, G, D, D + MP (se tenir à la distance de trois personnages)

Humiliation
D, D/B, B, B/G, G + MK

Les Combos qui tuent

Combo n°1
D/B, B, B/G, HK, MK, D/B, B, B/G, HP, MK, D, B, B/D + HP

Combo n°2
Sautez en faisant HK, MP, D/B, B, B/G, HP, MK, D/B, B, B/G + MK

Combo Breaker
D, B, B/D + P

Ultra Combo
D/B, B, B/G + LK (Au corps à corps)

T.J COMBO

Taille : 1,83 m
Poids : 99,7 kg
Age : 25

Les fatalités

No mercy n°1
G, G/B, B, B/D, D + HK (au corps à corps)

No mercy n°2
G, G, D, D + MP (se tenir à la distance d'un personnage)

Humiliation
B, B, B + LP

Les combos qui tuent

Combo n°1
G (2 sec.), D, MP, G, HK, G (2 sec.), D + MP

Combo n°2
G (2 sec.), D, LP, D, LK, D (2 sec.), G, LP, G, LK, G (2 sec.), D + MP

Combo Breaker
G, D + K

Ultra Combo
G, D + HP

Couleurs différentes
Lorsque vous jouez à deux, faites Haut ou Bas pour choisir l'apparence de votre combattant.

Random Select
Si vous jouez à deux l'un contre l'autre, maintenez la direction Haut et appuyez sur Start pour bénéficier d'un choix aléatoire de votre combattant.

Combo Breaker
Lorsque l'écran «Truc VS Chose» apparaît, les deux joueurs doivent maintenir Bas et Start jusqu'à ce que vous entendiez le jeu vous dire «Combo Breaker». Cette option vous permet de casser les combos de vos adversaires plus facilement.



GLACIUS

Taille : 1,88 m • Poids : 135,9 kg • Age : Inconnu

Les fatalités

No mercy n°1
G, G, G + HK (se tenir à la distance d'un personnage)

No mercy n°2
D, D/B, B, B/G, G + MK (se tenir à la distance d'un personnage)

No mercy n°3
G, G/B, B, B/D, D + MP (se tenir à la distance d'un personnage)

Humiliation
G, G/B, B, B/D, D + MK

Les combos qui tuent

Combo n°1
G (2 sec.), D, MP, D, MP, G, MP, MP, D, D/B, B, B/G, G + LP

Combo n°2
G (2 sec.), D, MP, D, MP, G, G/B, B, B/D, D + HK

Combo Breaker : G, D + P

Ultra Combo : G, D + HP

SPINAL

Taille : 1,63 m • Poids : 49,8 kg • Age : 2650

Les fatalités

No mercy n°1
G, G, G + MK (se tenir à la distance d'un personnage)

No mercy n°2
G, G, D + LK (se tenir à la distance d'un personnage)

Humiliation
G, G/B, B, B/D, D + HK

Les combos qui tuent

Combo n°1
D, D, HP, D, MP, B, B, B + K ou P

Combo n°2
G (2 sec.), D, MP, D, D, HP, D, MP, D (2 sec.), G, MP, D, D + LP

Combo Breaker
D, D + P

Ultra Combo
B, B/D, D + HP (Au corps à corps)

ORCHID

Taille : 1,65 m • Poids : 56,7 kg • Age : 23

Les fatalités

No mercy n°1
B, D, G + LK (au corps à corps). Après que votre adversaire se soit transformé en grenouille, il vous suffit d'appuyer sur HK pour lui marcher dessus.

No mercy n°2
G, G, D, D + LP (se tenir à la distance d'un personnage)

Humiliation
D, D/B, B, B/G, G + HP

Les combos qui tuent

Combo n°1
G (2 sec.), D, HK, G, LP, G (2 sec.), D, HK, G, LP, G (2 sec.), D, HK, G, LP, G (2 sec.), D, HK, G, LP, D/B, B, B/G + HP

Combo n°2
G (2 sec.), D, MP, G, LK, D/B, B, B/G + HP

Combo Breaker
G, D + K

Ultra Combo
G, D + MP (Au corps à corps)

CHIEF THUNDER

Taille : 1,85 m • Poids : 126,8 kg • Age : 42

Les fatalités

No mercy n°1
G, G/B, B, B/D, D + HP (se tenir à la distance de deux personnages)

No mercy n°2
D, D/B, B, B/G, G + HK (au corps à corps)

Humiliation
D, D/B, B, B/G, G + HP

Les combos qui tuent

Combo n°1
G (2 sec.), D, HP, D, HK, D, D/B, B, B/G, G + HP

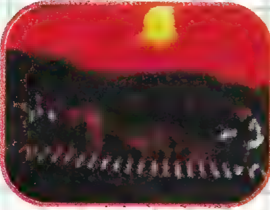
Combo n°2
G (2 sec.), D, HP, G, HK, G (2 sec.), D + HP

Combo Breaker
B, B/G, G + P

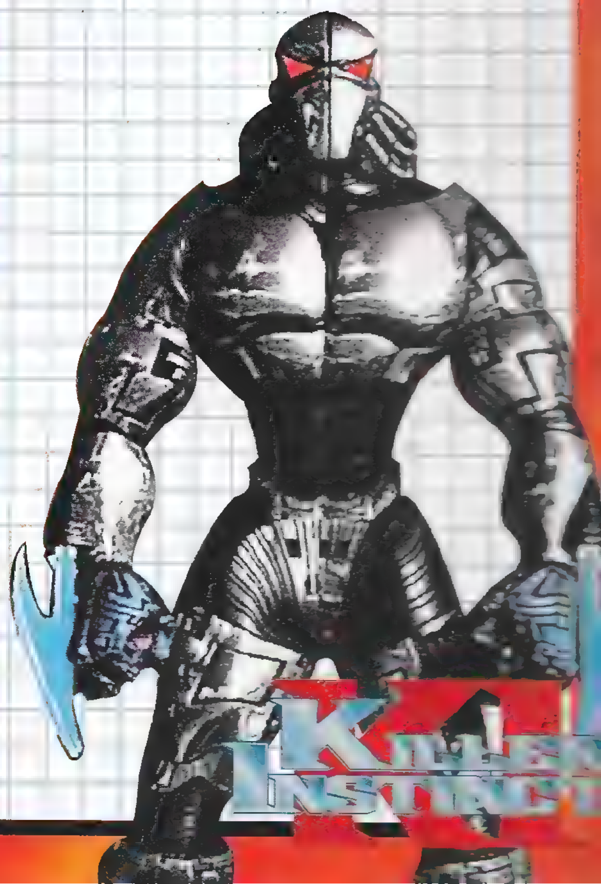
Ultra Combo
G, D + LP (Au corps à corps)











Les Astuces de Tonton Stephane

FULGORE

Taille : 1,93 m
Poids : 253,6 kg
Age : 1 (C'est un robot !)

Les fatalités
No mercy n° 1
G, G/B, B, B/D, D + HK (se tenir à la distance de deux personnages)

No mercy n°2
B, B/G, G + HP (Se tenir à la distance de deux personnages)

Humiliation
G, G/B, B, B/D, D + MK

Les combos qui tuent
Combo n° 1
G (2 sec.), D, HK, D, HK, D/B, B, B/G, HK, D, LP, D, B, B/D + HP

Combo n°2
G (2 sec.), D, HK, D, MK, D, B, B/D + HP

Combo Breaker
D, B, B/D + P

Ultra Combo
D, B, B/D + LP

CINDER

Taille : 1,85 m
Poids : 88,5 kg
Age : 31

Les fatalités
No mercy n° 1
G, G, G + MP (se tenir à la distance de deux personnages)

No mercy n°2
G, G/B, B, B/D, D + LK (se tenir à la distance de deux personnages)

Humiliation
G, G, G, G + HK

Les combos qui tuent
Combo n° 1
D, D, LP, G, MP, G, G, LP, G, HP, D, B, B/D + HK

Combo n° 2
D, D, LP, G, G, LP, G, HP, D, D + HP

Combo Breaker
D, B, B/D + K

Ultra Combo
G, D + HP (au corps à corps)

SABREWULF

Taille : 1,78 m
Poids : 181 kg
Age : 45

Les fatalités
No mercy n° 1
G, G, G + MK (se tenir à la distance d'un personnage)

No mercy n°2
G, G, D + MP (se tenir à la distance de deux personnages)

Humiliation
D, D + LP

Les combos qui tuent
Combo n° 1
G (2 sec.), D, LP, G, HP, G (2 sec.), D, MP, G (2 sec.), D + HP

Combo n°2
G (2 sec.), D, MP, G, MP, G (2 sec.), D + MP

Combo Breaker
G, D + K

Ultra Combo
D, G + LK (au corps à corps)

RIPTOR

Taille : 2,10 m • Poids : 317 kg • Age : 4 (Produit de la génétique !)

Les fatalités
No mercy n° 1
G, G, G + MK (se tenir à la distance de deux personnages)

No mercy n°2
G, G/B, B, B/D, D + MP (se tenir à la distance de deux personnages)

Humiliation
G, G, G, G +HK

Les combos qui tuent
Combo n° 1
G (2 sec.), D, LK, D, LP, D (2 sec.), G, LK, G, LP, G (2 sec.), D + HP

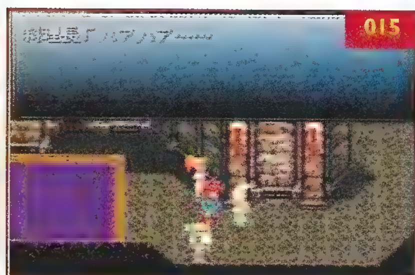
Combo n°2
G (2 sec.), D, HP, D/B, B, B/G, HP, D + HP

Combo Breaker
G, D + K

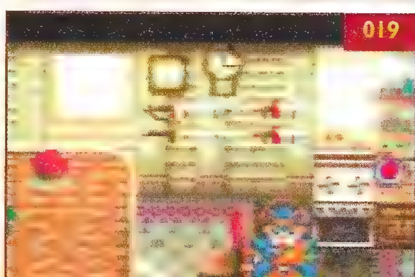
Ultra Combo
G, D + LK



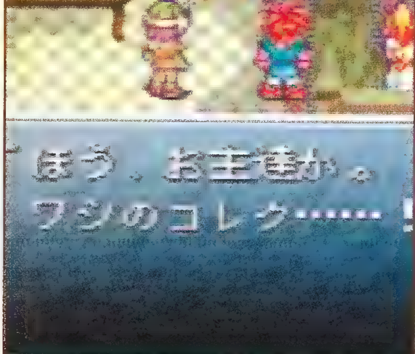












VOICI LA SOLUCE COMPLÈTE D'UN DES JEUX D'AVENTURE LES PLUS DÉLICATS DU MOMENT. JE VOUS INVITE À DÉCOUVRIR AVEC MOI TOUS LES ENDROITS DIFFICILES DE CE SOMPTUEUX JEU D'AVENTURE/RÔLES. VOUS ÊTES PRÊT ? C'EST PARTI POUR UN VOYAGE DANS LE TEMPS !

N. B. : VU QUE DANS CE JEU L'ON PEUT NOMMER SON HÉROS DU NOM QUI NOUS CONVIENT, J'AI NOMMÉ LE MIEN GREG. DONC, LORSQUE JE PARLERAI DE GREG DANS CETTE SOLUTION, CE SERA DU HÉROS DU JEU QU'IL S'AGIRA. PUTAIN, QUEL NARCISSISME !







Faisceaux du temps

Voici les diverses correspondances des divers faisceaux vous transportant dans le temps. De haut en bas et de gauche à droite : 600, 1000 (village de Medina), 2300, - 65000000, 1000 (fête foraine). Et sur le petit livre dans la salle avec le vieil homme : 1999, guerre thermo-nucléaire ou jour de Ravos.

An 1000

Au départ du jeu, allez parler à votre mère, elle vous donnera de l'argent. Ensuite, allez à la fête foraine. Vous y rencontrerez votre premier compagnon, Maal, une jeune fille. Après cela, allez directement voir votre amie Luka au sommet de la montagne où se trouve la fête foraine. Un essai dans la machine à téléportation, et voici que Maal se trouve emportée à l'an 600. (001)

An 600

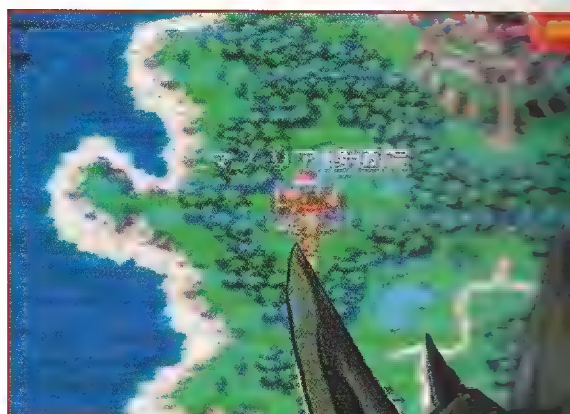
Plongez dans la machine, et vous vous retrouverez dans l'an 600 vous aussi. Allez alors immédiatement au château, et discutez avec la princesse qui n'est autre que Maal. (002) Après cela, suivez-là dans sa chambre, elle se fera enlever sous vos yeux. Puis Luka vous rejoindra. Partez ensemble vers l'église et combattez les monstres; Kaeru l'homme-grenouille viendra rejoindre votre groupe (003). Jouez ensuite de l'orgue pour ouvrir une entrée secrète. Après cela, continuez dans les souterrains de l'église, et répétez l'opération avec le second orgue ; une porte devrait apparaître sur la face du mur nord. Entrez, et combattez Yakura, le premier boss de ce jeu.
Après cela, escortez Maal au château, où vous apprendrez qu'elle est la descendante du roi régnant actuellement, et qu'elle parle donc à son aïeul de plusieurs générations. Kaeru vous quittera alors, et vous devrez vous rendre à la montagne qui se trouve à l'emplacement de la fête foraine dans le futur. (004)

An 1000

Revenu au présent (l'an 1000), accompagnez Maal jusqu'au château, où vous serez condamné pour enlèvement de princesse. Une fois mis en prison, tapez trois fois sur la grille de la geôle pour faire venir le garde, et assommez-le. (005) Une fois ceci fait, montez dans les













étages, et changez de tour régulièrement. Vous devriez finir par trouver Luka, venue à votre secours. Malheureusement pour vous, vous serez sur la route du Dragon Sensha.

Technique pour Dragon Sensha (Boss 002):

Il vous faut attaquer d'abord la tête, puis le corps avec l'attaque spéciale que réalisent ensemble Luka et Greg, une sorte de tourbillon de feu.

Une fois enfui de la prison, allez chercher Maal dans le château, et fuyez directement dans la porte dimensionnelle que vous ouvrira Luka. Mais le problème est que vous ne savez pas où mène cette porte. (006)

An 2300

Rien de bien compliqué à cette époque ; il vous suffit de passer les diverses étapes et de tuer les divers monstres sans vous préoccuper de quoi que ce soit. Dans le Tran Dome, vous trouverez un marchand ; dans l'entrepôt 16, évitez les rats, car ils vous volent des potions au contact. Une fois dans l'Aris Dome, activez l'ordinateur, et vous découvrirez l'horrible vérité sur l'holocauste qui eut lieu en l'an 1999. (007) Avant cela, vous aurez à vaincre le grand Gard Machine.

Technique pour Gard Machine

Peu compliqué à battre : il faut d'abord détruire les deux petits drônes qui entourent le gros robot. Après, vous aurez à frapper sur la structure principale, le temps que les drônes réapparaissent. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à la mort du boss.

Rendez-vous ensuite dans l'entrepôt 32 où vous attend Johnny le tranformer. Vous ne pourrez passer qu'en le battant à la course.

Ensuite, rendez-vous à l'entreprise, où vous aurez à trouver un code pour ouvrir la porte d'accès, code qui vous sera fourni par Robo le robot que vous trouverez dans le Prométée Dome, situé juste en dessous (009). Luka le réactivera pour vous. Le code "X A B Y" est à réaliser avec le paddle lorsque vous entendez "Piin-pon" devant une console informatique. Après cela, vous arriverez au poste informatique qui vous permettra de débloquer une autre porte temporelle. Cependant, avant de vous enfuir, vous aurez à combattre les clones de Robo.

Technique pour Robo Clones (Boss 005)

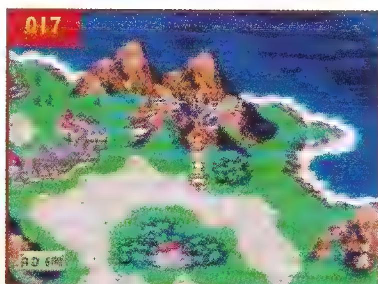
Pour battre ces six robots, il faut utiliser Luka avec vous et faire le tourbillon de flammes ; n'oubliez pas de vous refaire une santé avec les potions de soin.

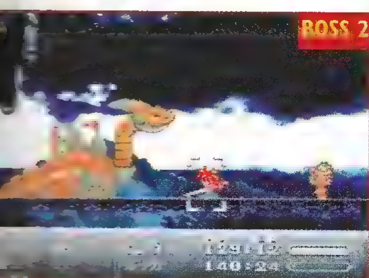
Lorsque Luka aura réparé Robo, vous pourrez ouvrir une porte temporelle qui vous mènera aux seuils du temps.

Seuils du temps

Allez voir le petit singe blanc et faites trois fois le tour de sa salle dans le sens des aiguilles d'une montre. Il vous apprendra alors à vous servir de la magie, chacun de vos personnages représentera alors un élément (sauf Robo). (011) Après cela, allez sauvegarder, et rendez-vous sur le faisceau du haut, qui vous mènera en l'an 1000. (012)

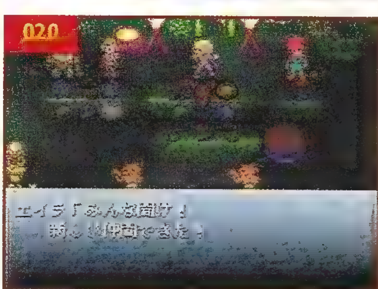




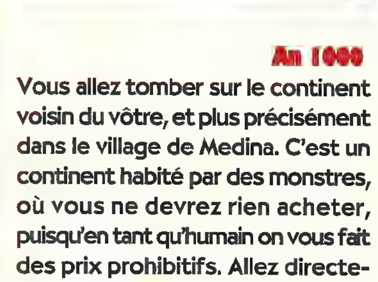




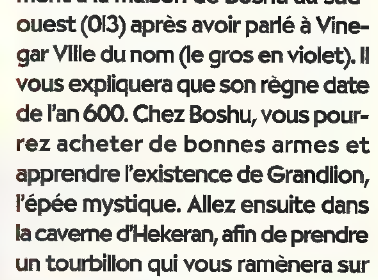








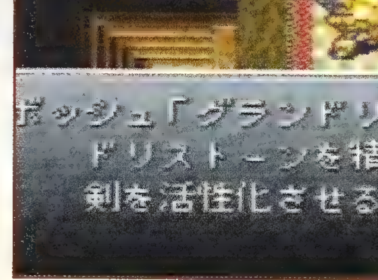












An 1000

Vous allez tomber sur le continent voisin du vôtre, et plus précisément dans le village de Medina. C'est un continent habité par des monstres, où vous ne devrez rien acheter, puisqu'en tant qu'humain on vous fait des prix prohibitifs. Allez directement à la maison de Boshu au sud-ouest (013) après avoir parlé à Vinegar Ville du nom (le gros en violet). Il vous expliquera que son règne date de l'an 600. Chez Boshu, vous pourrez acheter de bonnes armes et apprendre l'existence de Grandlion, l'épée mystique. Allez ensuite dans la caverne d'Hekeran, afin de prendre un tourbillon qui vous ramènera sur votre continent. Cependant, vous trouverez dans cette grotte Hekeran, le monstre qui a donné nom à ladite grotte.

Technique pour Hekeran

C'est un boss très difficile à battre si l'on ne possède pas la technique. Il ne faut jamais le frapper lorsqu'il vous parle ou vous a parlé, sinon il contre-attaque à chaque fois que vous le frappez par un déluge d'eau, qui vous tue en quelques rounds. Le mieux est de patiemment le frapper, et de se soigner pendant les rounds où il est en phase de contre-attaque. Passez dans le tourbillon, allez ensuite chez Luka, son frère lui donnera une protection assez puissante. Ensuite, retournez à la porte temporelle se trouvant dans la fête foraine.

Seuils du temps

Allez directement à l'an 600 où vous pourrez battre Vinega et libérer le village du continent voisin au vôtre. N'oubliez pas de sauvegarder et de restaurer vos points de vie. (014)

An 600

Allez dans le bar et parlez à la plupart des habitants qui vous apprendront que l'armée du roi-démon Maô attaque le continent. Allez ensuite au chevet du roi, et vous le verrez malade. Puis rendez-vous au pont de Zenan où l'armée du roi tente d'arrêter les forces de Maô. Le général ne vous laissera pas passer, alors retournez au château et allez aux cuisines. Allez discuter avec le chef-cuisinier, qui vous suppliera d'aller aider son frère, soldat envoyé sur le pont de Zenan. Après, retournez au pont, et vous aurez le droit de traverser afin de rencontrer Vinegar. Seulement, il ne luttera pas directement contre vous ; vous aurez à affronter son Junk Dragger.

Technique pour Junk Dragger

Utilisez la magie de glace ou les lasers du robot pour le haut de son corps, et la foudre ou le feu pour la partie basse de son corps. Il ne devrait pas vous poser trop de problème, chacune des parties de son corps possédant environ 900 points de vie.

Une fois Junk Dragger battu, vous pouvez traverser le pont et aller dans les villages de Sandorino et Parepori. Dans ces villages, discutez avec les habitants, ils vous parleront de Kaeru et vous donneront les indications pour le rencontrer. Vous devrez aller dans la forêt qui se trouve au sud-est et fouiller dans un fourré pour trouver Kaeru. Kaeru vous racontera un peu sa vie et vous expliquera que dans la montagne Denadoro se trouve une partie de l'épée Grandlion.(017) Rendez-vous à cette grotte, et combattez Gran et Lion, les gardiens de cette partie d'épée.

Technique pour Gran et Lion (Boss 008)

Il ne possède aucune faiblesse particulière et ne craint pas tellement la magie. Votre seule chance de le vaincre est de le frapper sans discontinuer et de très souvent faire un "Kaiden Aura", pour redonner des points de vie à tous vos personnages. Kaiden Aura se réalise avec les pouvoirs combinés de Greg et de Maal.

Vaincus, ils vous laisseront prendre la partie de Grandlion qui vous revient. Allez voir ensuite Kaeru qui vous racontera sa vie et vous donnera un morceau de l'épée Grandlion, la garde. Garde sur laquelle est gravée "Boshu". (018) Retournez enfin aux seuils du temps.

Seuils du temps

Sauvegardez, remettez-vous votre énergie, et partez en direction de l'an 1000 pour montrer votre trouvaille à Boshu.

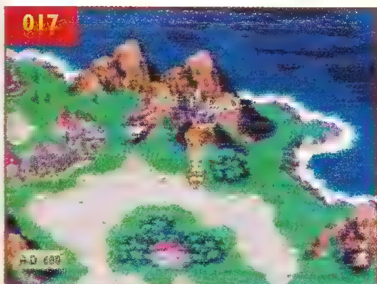
An 1000

Boshu sera très content de voir ce que vous aurez à lui montrer, et va penser qu'il pourra en assembler les divers morceaux. (019) Mais il manque encore un élément : un morceau de DriStone. Vous allez donc devoir chercher de la DriStone en l'an - 65000000 pour permettre à Boshu de faire son opération.

Seuils du temps

Sauvegardez, remettez-vous votre énergie, et partez en direction de l'an - 65000000 pour trouver la DriStone.

An - 65000000







Vous allez très vite faire la connaissance de Eyla, la femme des cavernes. Trouvant Greg très fort, elle décide ainsi de s'en faire un mari, et l'invite avec les autres pour vivre dans son village. Dans cette époque, pas de magasin, mais du troc. Vous échangerez les griffes et dents de vos ennemis contre des armes et armures. Puis Eyla va donner une grande fête en l'honneur de Greg, histoire de voir si ce sera un mari vigoureux qui tient l'alcool. (020) Malheureusement, après une gueule de bois pas possible, Luka ne retrouve pas la clé du temps. S'en suit une poursuite contre la clé. Rendez-vous à la Kari No Mori (forêt de Kari) qui est au nord-est. (021) Dans cette forêt, vous allez devoir abattre tous les monstres que vous rencontrerez, les crapauds et les petits slimes. Si vous les avez tous bien tués, vous rencontrerez en haut à gauche, en haut à droite ou en bas à droite de la forêt un gros monstre bleu et ridicule. (022) Il vous donnera un objet important, le Third Eye. Une fois celui-ci récupéré, allez dans la forêt Mayoi, celle qui se trouve au sud du village d'Eyla. Vous arriverez ensuite dans une grotte où l'ex-petit ami jaloux d'Eyla a balancé la clé du temps. (023) Il dit qu'il a vu Nizbel, un monstre de cette forêt prendre cette clé. Traversez la forêt puis rentrez dans la caverne d'Ajito. Vous allez tomber après quelques salles sur Nizbel.

Technique pour Nizbel (Boss 009)

Nizbel est un monstre qui utilise la foudre et qui ne craint pas grand nombre d'attaques. La meilleure technique est d'attendre qu'il lance une foudre et de lui en relancer une juste après. Pendant quelques temps, il sera alors plus vulnérable à vos coups. Une fois le Key Holder retrouvé, prenez congé de Eyla et retournez auX seuil du temps.

Seuils du temps

Sauvegardez, remettez-vous votre énergie, et partez en direction de l'an 1000 pour que Boshu vous assemble votre Grandlion.

An 1000

Allez voir directement Boshu pour qu'il vous forge votre épée. Puis, une fois ceci fait, allez directement à l'an 600 porter l'épée à Kaeru. (024)

Seuils du temps

Allez directement à l'an 600.

An 600

Portez l'épée à Kaeru, puis revenez aux seuils du temps. (025)

Seuils du temps

Rendez-vous dans la salle où se trouve le petit singe blanc qui vous a appris les magies. Présentez-lui Kaeru, et il lui apprendra à maîtriser la magie de l'eau. Puis retournez à l'an 600.

An 600

Maintenant que vous êtes avec Kaeru, seul à pouvoir manier la Grandlion, vous allez être capable d'aller affronter Maô. Allez au bord de la montagne qui se trouve au sud-est. Kaeru y créera une entrée avec sa Grandlion. Après cela, vous aurez à traverser toute une caverne avant de déboucher devant le château de Maô. (026) Dans le château, vous aurez à parler à tout le monde avant de revenir dans l'entrée et de marcher sur une dalle lumineuse. Après cela, repartez à droite et allez tuer Mayoné.

Technique pour Mayoné (Boss 010)

Battre Mayoné requiert une technique très simple : être puissant. Si vous voyez que vous n'êtes pas à niveau, allez refaire des combats pour monter vos niveaux d'expérience. Je vous conseille de prendre Maal avec vous, et de faire faire des soins, tandis que Greg et Kaeru feront leur attaque "X Giri".
Une fois Mayoné battue, allez vers la gauche du château, et combattez contre Soyce.

Technique pour Soyce (Boss 011)

Même technique que pour combattre Mayné, il vous suffit d'être puissant pour venir à bout de lui.
Rendez-vous ensuite à l'entrée du château où sera apparu Vinega. Marchez sur la dalle luisante, vous serez téléporté dans une autre aile du château. Puis continuez votre chemin en évitant les divers pièges de Vinega. (027) Une fois arrivé à la fin de la dernière salle, vous pourrez enfin combattre ce lâche.

Technique pour Vinega (Boss 012)

Pour battre Vinega, ce sera très simple puisqu'il possède une barrière de protection anti-magie ; il vous suffit de frapper dans les quatre poulies qui entourent Vinega, et cela ouvrira une trappe sous ses pieds. Il tombera et se fracassera au sol, vous donnant accès à deux dalles luisantes. Celle de droite est une sauvegarde, celle de gauche vous amène dans la salle de Maô.
Marchez sur la dalle luisante de gauche, et continuez à descendre. (028)
N'évitez pas le combat contre les chauves-souris, car c'est pendant ce combat que Kaeru va apprendre la technique qui lui permet de frapper avec Grandlion et la foudre déclenchée par Greg. Puis vous arrivez devant Maô.

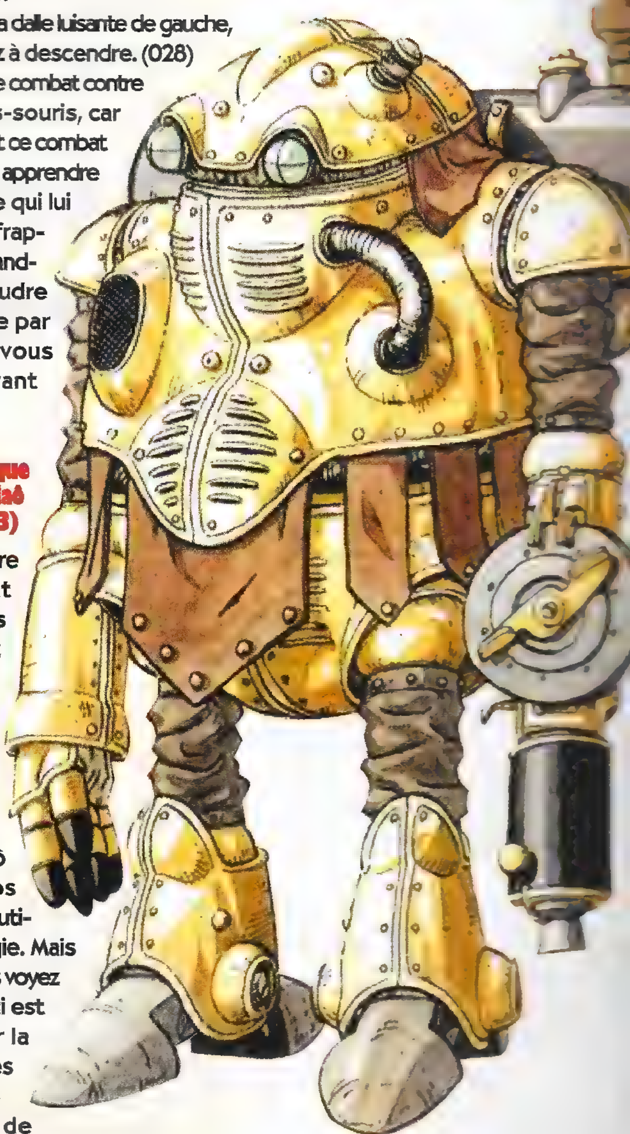
Technique pour Maô (Boss 013)

Afin de battre Maô, il faut que vous regardiez très attentivement la photo à laquelle il se rapporte. Il ne faut frapper Maô qu'avec vos armes, sans utiliser de magie. Mais dès que vous voyez la phrase qui est inscrite sur la photo, faites l'attaque combinée de





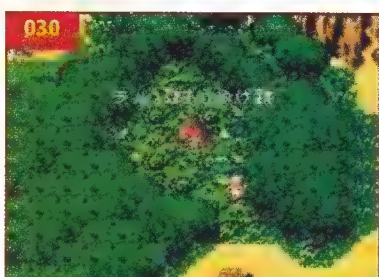


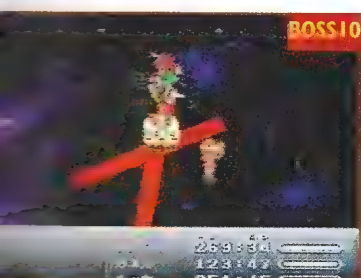


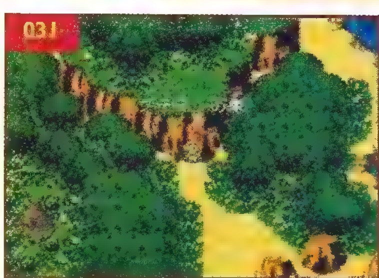


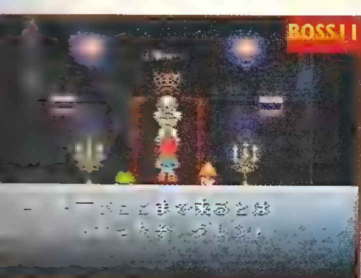


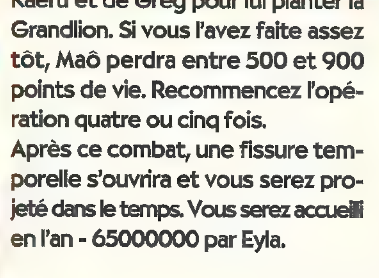




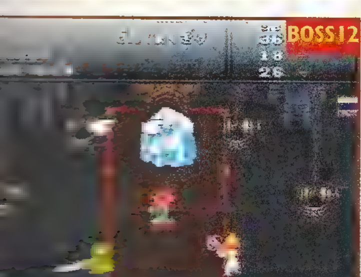




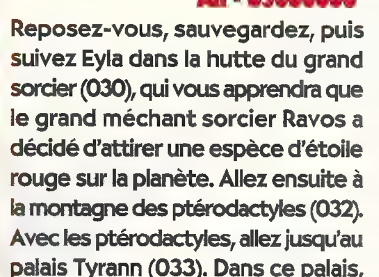




Kaeru et de Greg pour lui planter la Grandlion. Si vous l'avez faite assez tôt, Maô perdra entre 500 et 900 points de vie. Recommencez l'opération quatre ou cinq fois.
Après ce combat, une fissure temporelle s'ouvrira et vous serez projeté dans le temps. Vous serez accueilli en l'an - 65000000 par Eyla.



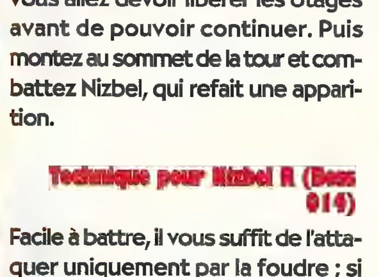
An - 65000000



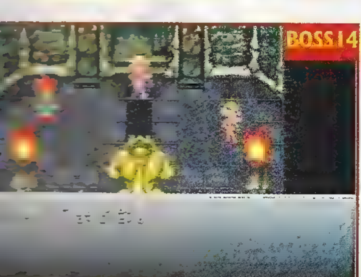
Reposez-vous, sauvegardez, puis suivez Eyla dans la hutte du grand sorcier (030), qui vous apprendra que le grand méchant sorcier Ravos a décidé d'attirer une espèce d'étoile rouge sur la planète. Allez ensuite à la montagne des ptérodactyles (032). Avec les ptérodactyles, allez jusqu'au palais Tyrann (033). Dans ce palais, vous allez devoir libérer les otages avant de pouvoir continuer. Puis montez au sommet de la tour et combattez Nizbel, qui refait une apparition.

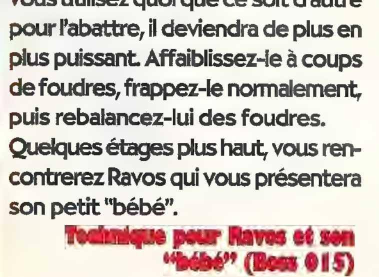


Technique pour Nizbel R (Boss 014)



Facile à battre, il vous suffit de l'attaquer uniquement par la foudre ; si vous utilisez quoi que ce soit d'autre pour l'abattre, il deviendra de plus en plus puissant. Affaiblissez-le à coups de foudres, frappez-le normalement, puis rebalancez-lui des foudres.
Quelques étages plus haut, vous rencontrerez Ravos qui vous présentera son petit "bébé".





Technique pour Ravos et son "bébé" (Boss 015)

Vous devrez d'abord abattre Ravos et ensuite attaquer la tête du monstre. Lorsqu'un décompte s'effectue, le dinosaure est plus vulnérable, mais à la fin de ce décompte, il noiera vos personnages sous un crachat de feu. Profitez du décompte pour remettre de la vie à vos personnages au bon moment.
Une fois Ravos battu, il vous avouera que l'étoile rouge va s'abattre malgré tout sur la Terre, et pas n'importe où, puisque cela sera sur le château où vous vous trouvez. Fuyez donc à dos de Ptéranodon, et revenez ensuite à l'ex-château, désormais en cratère, et vous y trouverez une porte du temps (034). Rentrez-y et vous vous retrouverez en l'an -12 000.

An -12000

Allez tout de suite dans la structure blanche (035) et vous vous retrouverez dans la cité du ciel. Ici, discutez avec tout le monde, puis suivez Sara, la fille aux cheveux bleus. Suivez-la jusqu'à la porte principale du palais, et là vous serez bloqué. Allez alors voir l'entité en état d'animation suspendue (036) et il chargera en énergie le médaillon de Maal. Allez ensuite à la porte principale et présentez le médaillon. Vous arriverez à la salle du trône où vous accueillera la reine des cieux. Son bras droit Dulton invoquera un Golem pour vous tuer.

Technique pour Dulton Golem (Boss 016)

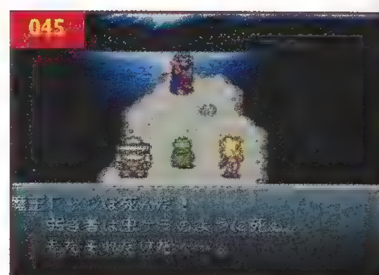
Il n'y a pas photo sur ce coup-là : l'équipe Greg-Kaeru-Eyla est la meilleure manière de battre ce monstre. Faites l'attaque avec Greg et Kaeru, et lorsque les points de vie de votre équipe viennent à manquer, faites le "Belolon Kiss" de Kaeru et Eyla.
Une fois battu le Dulton Golem, vous serez mis en prison par la reine des cieux. Sara viendra alors vous libérer avec un homme masqué, et vous renverra en l'an - 65000000.

An - 65000000

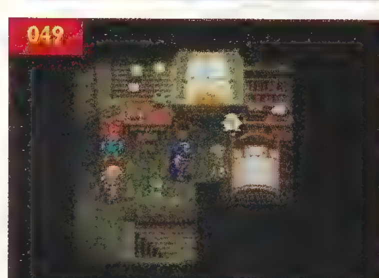
Sara a scellé derrière vous la porte du temps ; vous ne pouvez donc plus retourner en l'an -12000. Allez alors à la montagne de l'Est, et reprenez la porte qui vous mène aux seuils du temps. De là, repartez en l'an 2300

An 2300

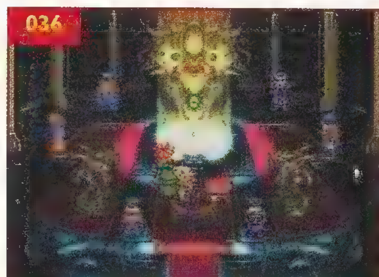
Avec le pendentif de Maal, vous pouvez désormais ouvrir toutes les portes scellées de cette époque, ainsi que les divers petits coffres noirs qui se baladent à travers toutes les époques (038). Allez ensuite au centre de retraitement des eaux, et





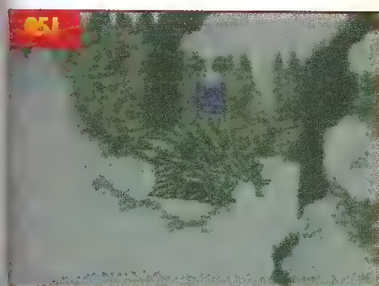


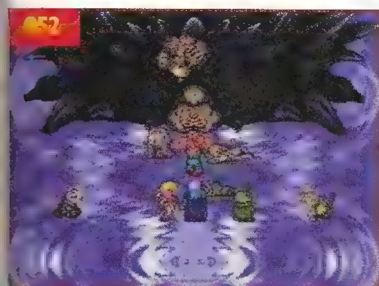


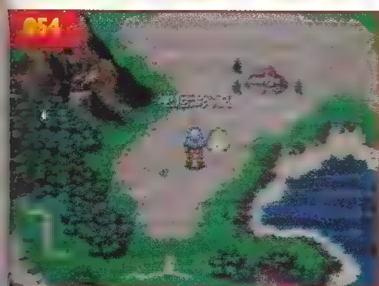




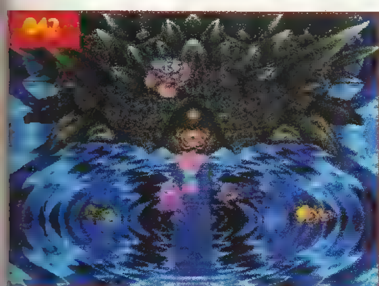


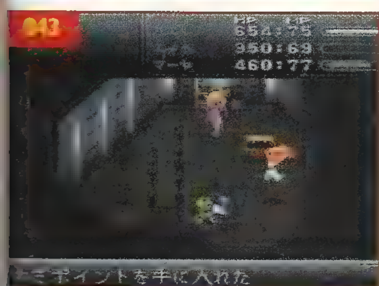


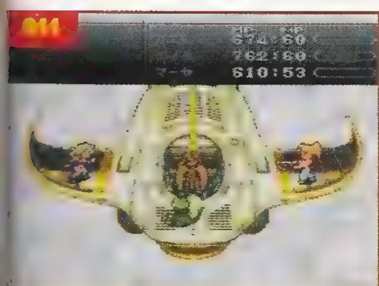












traversez les égouts pour vous retrouver sur une petite île. Sur cette île, vous trouverez la montagne de la mort à laquelle vous ne pouvez accéder actuellement. Rendez-vous dans ce dôme et prenez-y la machine qui vous permettra de voyager dans le temps. Avec cette machine, rendez-vous en l'an -12000.

An -12000

Allez directement à la petite cabane qui se trouve au sud-est, et qui vous mènera au pilier d'attache du continent volant. (040) Avant de rejoindre le continent volant, vous aurez à affronter le dresseur de Rokuy.

Technique pour le dresseur de Rokuy (Boss 017)

Prenez Luka et Maal dans votre équipe. Attaquez la créature bleue avec des attaques de feu, et la créature rouge avec des attaques de glace. Attaquez enfin le dresseur.

Rendez-vous au continent volant pour aller chercher le sage dont vous ont parlé les villageois, sage qui est retenu par Giga Gaïa.

Technique pour Giga Gaïa (Boss 018)

Détruisez sa main droite, et attaquez ensuite sa tête. Lorsque sa main droite réapparaît, détruisez-la à nouveau, sinon elle enverra des sorts de soins à la tête. Pensez à envoyer des sorts de soins groupés à vos personnages. Une fois Giga Gaïa battu, vous vous rendrez compte que le vieux sage dont on vous parlait était Boshu. Sara arrivera alors pour tout vous expliquer, mais Dulton viendra l'enlever sous vos yeux. Rendez-vous chez la reine des cieux pour comprendre ce qui se passe. Une fois dans le palais, vous serez accueilli par Dulton. Combattez-le (il n'est pas dur à battre) et suivez-le dans la forteresse sous-marine où il vous invitera. Dans cette forteresse, vous aurez à fouiller toutes les salles, car vous y trouverez de puissantes armes pour vos personnages. Puis rendez-vous dans la salle centrale, et prenez l'escalier caché par un mur (041). Puis vous tomberez à nouveau sur Dulton, qui invoquera deux golems pour vous barrer la route.

Technique pour les Golem Sisters (Boss 019)

Utilisez le Belolon Kiss avec Kaeru et Eyla, car les attaques des deux Golem sisters seront dévastatrices. Ne les attaquez qu'avec les magies de Greg que sont foudre ou shining, sinon la contre-attaque des deux monstres sera trop forte pour vous laisser le loisir de survivre.

Vous atteindrez enfin la salle du trône, mais malheureusement trop tard. La reine des cieux aura invoqué Ravos, la créature qu'avait invoquée Ravos et à qui il a donné son nom en 65000000. Elle vous battra automatiquement, et après cela Maô fera une apparition et tentera de l'abattre, mais en vain. Elle avalera ensuite Chrono. Vous vous réveillerez sans Chrono dans un village. Allez dans le village d'à côté, et vous serez capturé par Dulton. Vous serez dans un avion dont vous devrez vous échapper. Tâchez, en premier lieu, de retrouver toutes vos affaires (043) réparties dans divers coffres de l'avion. Il y en a cinq en tout, trois pour les affaires des personnages, un avec l'argent, et un avec les items. Allez ensuite sur l'aile de l'avion, et vous y combattrez encore un Golem invoqué par Dulton.

Technique pour Master Golem (Boss 020)

Pas très difficile à battre, il n'exige aucune technique particulière. Songez cependant à régénérer vos points de vie assez souvent.

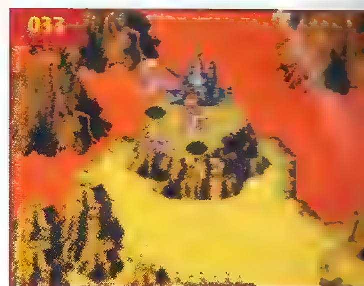
Sautez ensuite sur votre machine à remonter le temps que Dulton a transformée en avion, et combattez-le. Une fois Dulton battu, abattez l'avion dans lequel vous étiez enfermé, et posez-vous. Allez ensuite chercher Maô qui vous racontera qu'il est le fils de Sara et qu'il a été emmené à l'an 600 alors qu'il n'était qu'un enfant. (045) Refusez de le combattre, et prenez-le dans votre groupe. Et vous allez alors voir qu'une gigantesque forteresse va surgir du sol, et sera présente à chaque époque. C'est le vaisseau de la reine céleste qui s'est servi de la puissance de Ravos pour assouvir ses désirs de mégalomane.(046) Ce sera votre dernier donjon à franchir, mais y aller de suite serait de la folie. Puis allez jusqu'aux seuils du temps.

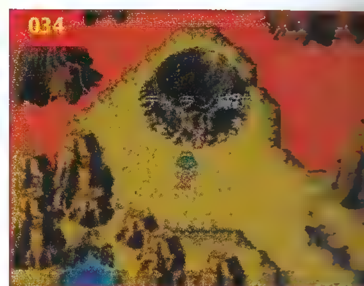
Seuils du temps

Parlez au vieil homme, il vous donnera la Chrono Trigger, la pierre à arrêter le temps, pour pouvoir sauver Greg. Puis allez directement en l'an 1000. (047)

An 1000

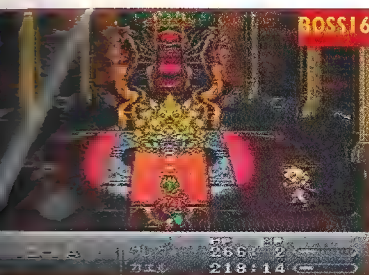
Foncez à la fête foraine, et allez combattre le robot-chanteur tout rose trois ou quatre fois. Une fois



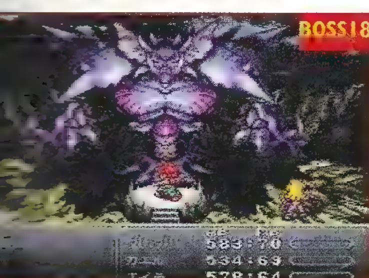




















fait, sortez de la fête et allez sauvegarder. Puis rentrez à la fête et allez dans le petit pavillon de droite. Parlez au spectre et jouez contre le double de Greg (048). Pour gagner, il faudra parfaitement imiter ses mouvements avec les boutons L, R, Y et A, chacun correspondant à une attitude que peut prendre le double de Greg. Si vous avez perdu, faites reset et reprenez votre sauvegarde, car Greg n'est accessible qu'une seule fois. Le "dopple match" contre Greg gagné, allez voir sa mère, et prenez la poupée de Greg qu'elle a faite. Rendez-vous en l'an 2300.

An 2300

Allez à l'endroit où vous aviez trouvé le Sealbird, votre avion. Parlez à la créature, elle libèrera trois petites bestioles. Montez la montagne de la mort en vous cachant derrière les arbres que seront devenues ces petites bêtes lorsque les bourrasques soufflent trop fort. (50) Plus loin dans la montagne, vous aurez à combattre trois boss, trois petits Ravos.

Technique pour les petits Ravos (021)

Pour battre les petits Ravos, surtout, NE JAMAIS FRAPPER LE CORPS. Toujours taper la tête, et ne jamais envoyer de sorts sur le corps. Si le corps prend une seule attaque, il contre-attaque avec des pluies d'épines dévastatrices. Sans cela, les petits Ravos sont de faibles adversaires.

Une fois le troisième petit Varos battu, servez-vous de sa carcasse pour escalader un mur trop élevé. Une fois au sommet de la montagne, regardez la superbe séquence de la résurrection de Chrono, qui consistera à arrêter le temps et subtiliser son corps ave la poupée au moment de son absorption par le Varos. (052) Puis, direction les seuils du temps.

À partir d'ici vous pouvez faire tout ce qui suit dans le désordre. Vous pouvez même ne pas les faire du tout et foncer directement face au dernier boss....je ne vous révèle ici que quelques-unes de ces missions "optionnelles" qui parsèment le jeu. Les autres sont à trouver par vous-même !

Seuils du temps

Parlez avec le vieil homme, puis ratissez à toutes les époques tout les coffres noirs que vous pourrez trouver; ils contiennent de puissantes reliques. (053)

An 600

Allez parler au roi, et rendez-vous ensuite dans le tourbillon en plein désert (054) où vous trouverez de puissants objets, ainsi qu'un boss, le squelette de Vinega, très facile à battre. Après cela, allez au château de Vinega pour libérer les villageois de son emprise (055). Vous aurez à recombattre Soice, Mayoné et Vinega, qui seront très faciles à battre. Après les avoir battus, allez dans un bar et parlez au maçon Toma qui vous donnera du saké (057). Allez ensuite en l'an 1000.

An 1000

Allez verser le saké de Toma sur sa propre tombe, et en remerciement le fantôme vous indiquera une grotte à aller explorer en l'an 600.

An 600

Dans cette grotte, vous trouverez le vieux château de Ravos datant de l'an - 65000000. (058) Explorez ce château, et trouvez Rust Tyrano qui garde un cocon, afin de le battre et de récupérer ce cocon.

Technique pour Rust Tyrano (Boss 022)

Utilisez Maô et ses "magic barrier" afin que le boss ne vous fasse pas plus de 100 points de dégâts à chaque attaque. Vous aurez ensuite tout le loisir de le massacrer, tout inoffensif qu'il sera devenu.

Allez ensuite voir ce que vous pensiez être un cocon, qui est en fait une coquille d'escargot en cristal. Retournez au château en parler au roi (059) et il enverra ses hommes chercher cette coquille. Après cela, foncez en l'an 1000.

An 1000

Prenez Maal dans votre groupe et entrez dans le château ; montez dans la salle de jugement, et vous verrez que votre père, le roi, va être condamné pour un crime qu'il n'a pas commis. Tout le monde pense qu'il a perdu la coquille géante, devenue entre l'an 600 et l'an 1000 le trésor de cette famille. (060) Rendez-vous dans les caves du château pour aller chercher une parcelle de cette coquille de cristal, pour prouver à tous qu'elle est encore dans le château. Remontez dans la salle de jugement et combattez Yakura XIIIe du nom.

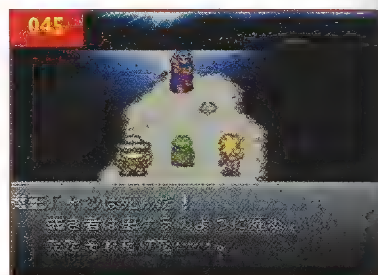
Technique pour Yakura XIIIe (Boss 023)

Très facile à battre, il ne vous posera aucun problème en particulier. Pensez néanmoins à installer des "magic barrier" avec Maô.

Yakura battu, partez pour l'an 2300.

An 2300

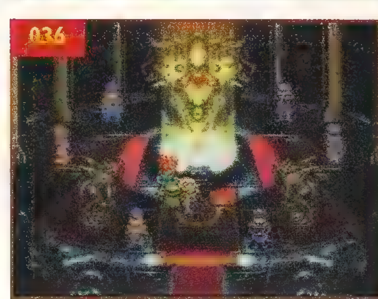
Avec le Sealbird, rendez-vous au















Genocide Dome (061) avec Robo impérativement dans votre groupe. Dans le dôme, activez les diverses ouvertures libérant des sentinelles pour pouvoir désactiver les sas. La plupart du temps, il vous suffit de suivre une sentinelle et de répéter ses mouvements. Tout ces mouvements exécutés, Robo va rencontrer sa copine Atropos 145. (062) Celle-ci lui dira qu'il ne peut pas être ami avec des humains et cherchera à le détruire. Après un rapide combat, Robo apprendra que sa copine était manipulée tout comme ses camarades par la conscience centrale du dôme. Il faut la combattre, mais avant cela, il faut avoir trouvé les deux petits animaux blancs et les poser sur les deux plots verts aux côtés de la porte menant au cœur du dôme.

Technique pour Dome Core (Boss 024)

Prenez Maô dans votre groupe, et utilisez la magie noire ; les écrans de contrôle sauteront au deuxième assaut de votre part, et vous pourrez vous concentrer sur Dome Core elle-même.
Partez ensuite pour la montagne du dieu épais, où vous trouverez le globe de lumière. (063) Avant cela, vous aurez à combattre Sun of Sun

Technique pour Sun of Sun (Boss 025)

N'utilisez contre lui aucune magie, et ne frappez jamais son œil. Avec Maô, créez autour de chaque personnage un "magic barrier" puis faites : frappez chacune des cinq petites flammes ; lorsque vous en entendrez une faire "ding-dong", continuez à la frapper, mais à l'arme uniquement.
Prenez la pierre de lumière et allez en l'an - 65000000.

An - 65000000

Placez la pierre dans la caverne de lumière (064) et allez en l'an 1000.

An 1000

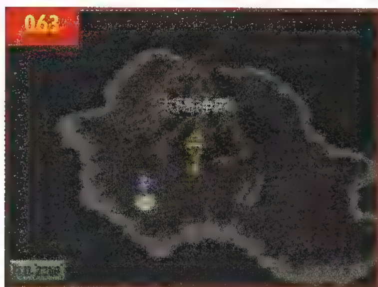
Dans cette même caverne de lumière, vous allez vous apercevoir que la pierre de lumière a disparu... Mais qui a bien pu la dérober ? À vous de trouver...

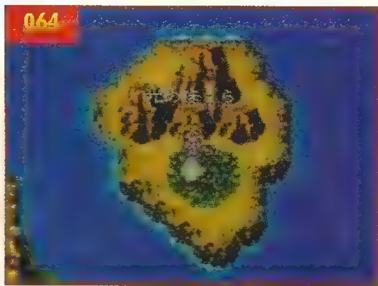
An 600 et 1000

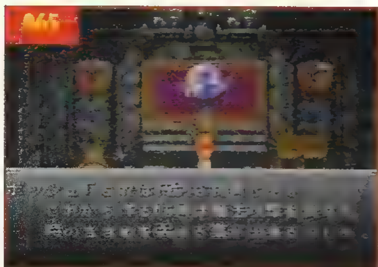
Quel est ce château inaccessible rempli de trous ? Pourquoi Kaeru reconnaît-il, dans le garde-fantôme, son ancien compagnon d'armes ? Un tuyau : essayez de convaincre Toma, au bar, de vous réparer ces trous.

An 1000


062


063


064


065


066


068


069

Allez voir la coquille de cristal dans les caves du château de Maal, et vous y trouverez Boshu qui vous fabriquera des objets très puissants. (065) Rendez-vous à la pyramide, et ouvrez-la avec le médaillon de Maal. Choisissez ensuite l'un des deux coffres, mais choisissez bien ! Vous n'aurez droit qu'à un seul des deux objets ! (066)
Partez enfin combattre la forteresse volante, à l'époque que vous désirez, sauf en l'an -12000.

Forteresse Noire

Ici, des successions de couloirs et de boss (067) plus ou moins difficiles à battre, et sur lesquels il est inutile de s'attarder. Vous allez enfin rentrer dans la salle du trône où vous affronterez Jill, la reine des cieux. (068) Très facile à battre, elle disparaîtra et laissera place à son entité Majinki (069) tout aussi facile à battre. La vraie forme de Jill vous prendra alors d'assaut.

Technique pour Jill (Boss 026)

Ne vous attardez jamais sur ses mains, ce serait une grosse erreur car elle contre-attaquerait aussitôt. Tapez directement à la tête, elle ne possède qu'une dizaine de milliers de points de vie.

Technique pour Ravos (Boss 027)

À sa mort, elle invoquera Ravos qui sortira avant la date fatidique de 1999. Combattez-le sans crainte, il est très facile à battre, reproduisant les techniques de tous les boss que vous aurez rencontrés.
Une fois Ravos battu, entrez dans son corps ; là, sauvegardez et faites comme vous le sentez : (070) soit vous continuez et allez le tuer à l'époque où vous vous trouvez, soit vous sortez de son corps et vous rendez en l'an 1999, afin d'éviter l'apocalypse du jour maudit. Quoique vous fassiez, voici la marche à suivre :

Technique pour Ravos (Boss 028)

Détruisez son bras gauche en priorité, c'est celui-ci qui a des propriétés curatives. Ne vous attaquez à sa tête qu'une fois ses deux bras détruits, et remettez de la vie à vos personnages de manière répétée, car il va falloir enchaîner les deux derniers combats.

Technique pour Ravos Core (Boss 029 030 031 032)

C'est un boss très difficile à battre, car il est de longue haleine si l'on ne connaît pas la manière de le battre. Sachez juste que sur les trois éléments que vous voyez à l'écran, deux sont immortels ; ils réapparaissent de manière continue et il ne sert à rien de les détruire. Votre seule cible doit être le pod de droite, c'est de lui que dépend la vie du pod de gauche ainsi que de l'entité "humanoïde" du centre. Mon conseil pour le battre : prenez dans votre équipe Maô qui attaquera avec Ice ou Dark Meter les trois éléments. Ce n'est pas grave si le pod de gauche regagne des points de vie, car le principal est de détruire le pod droit qui possède 22 000 points de vie. Avec Kaeru et Eyla, faites des Belolon Kiss pour regagner un maximum de points de vie. Pour le reste, invoquez le Diplodocus avec Eyla et le crapaud géant avec Kaeru pour détruire plus encore le pod de droite. Voilà, c'est gagné, vous pourrez dire à vos amis que vous avez fini Chrono Trigger. Frime, non ? Au fait, une petite leçon d'anglais s'impose : on prononce "trigueur" et non pas "traileugueur". Voilà, c'est dit, vous pouvez maintenant admirer la superbe fin. (The End)
Fini en 27 heures par Greg le spécialiste énervé des jeux de rôles en japonais, avec le plus qu'utile coup de pouce de Romain Guillemin. Pour le reste, ben on verra plus tard, j'ai pas trop le temps.



LA JOYBANK

SORTEZ VOS LODOSS DES PLACARDS !

Plus en forme que jamais, revoici la Joybank ! Alors que le soleil brille, que les oiseaux chantent et que la nature s'éveille peu à peu, Joypad vous propose de vous enfermer chez vous. Qui aurait osé ? Attention, on ne vous demande pas de devenir moine et de vous cloîtrer au fin fond de la forêt thaïlandaise. On vous propose seulement de vivre les aventures époustouflantes de Parn et de ses comparses des Chroniques de la Guerre de Lodoss. Ce mois-ci, Kaze Animation et Joypad vous feront peut-être gagner une, voire les quatre cassettes vidéo de la série. Comment faire pour gagner ? Vous pouvez toujours vous procurer un gri-gri magique qui assure la victoire, l'amour et la richesse, mais le plus simple reste encore d'envoyer tous les Joy$ que vous avez précieusement amassés ces derniers mois. Si vous en envoyez suffisamment, vous recevrez une ou plusieurs cassettes vidéo des Chroniques. Non seulement c'est nettement moins coûteux que de jouer au Loto, mais en plus, vous avez plus de chance de gagner. Si maintenant vous ne comprenez pas le fonctionnement de la Joybank, vous pouvez toujours consulter le règlement ci-contre. Si ce n'est toujours pas clair, demandez à vos copains de vous expliquer. C'est aussi fait pour ça les amis, non ?

LES LOTS DE LA JOYBANK

(date limite de participation : le 31 mai 1995).

Résultat de ces premières enchères dans Joypad N°43.

LOT N°1 - 4 GAGNANTS
LA CASSETTE VIDÉO DE RECORD OF LODOSS WAR VOL.1

Apprenez à connaître Parn et les autres. Un guerrier, une elfe magicienne, un autre mago(1), un clerc et un nain. L'équipe est au complet pour une aventure digne des meilleures parties de Donjons et Dragons. N'hésitez pas, lancez-vous dans l'aventure. Vous pourrez, grâce à cette cassette, visionner les trois premiers épisodes de cette saga d'"heroic fantasy".



LOT N°2
4 GAGNANTS
LA CASSETTE VIDÉO DE RECORD OF LODOSS WAR VOL.2

L'ombre de Karla la sorcière commence à se préciser. Qui est-elle ? Ne serait-ce pas cette fille que recherche Ghim le nain ? Kashew seigneur nomade rencontre les personnages. Modèle du guerrier absolu pour Parn, Kashew capte toute son attention. Le pauvre Parn ne s'aperçoit même pas que l'elfe Deedlit lui fait un véritable numéro de charme.



JOYBANK, LE REGLEMEN

1/Le règlement a déjà le mérite d'exister. Rien de exaspérant qu'un concours de règlement. Rem ce n'est pas trop grave, personne ne le lit jamais, Je me demande encore pourquoi je l'écris.

2/ Lorsque vous remplirez le coupon-réponse, pas d'y inscrire vos nom, prénom, adresse... Mê vous participez à plusieurs en collectant les Joy$ copains et copines, il ne peut figurer qu'un seul le coupon. Si vous gagnez, vous n'aurez plus qu'à quer à vos futurs ex-amis qu'ils n'avaient qu'à leur nom sur le coupon.

3/ Le montant exact de l'enchère doit aussi figure coupon de participation. Inutile de tricher, un comptable vérifie que la mise correspond bien tant se trouvant sur le bon de participation.

4/ Dussiez-vous parier 100 000Joy$, vous ne jamais vos Joy$ envoyés. Cela que vous gagniez Toute mise aux enchères ne vous sera pas Tout le monde a compris ? Non ? Envoyez vous allez comprendre.

5/ N'oubliez pas que la date limite est le 31 notre ère. J'ai bien dit 1995 et pas 1996. Le Poste faisant foi, tout envoi ultérieur à cette ne sera pas pris en compte. Capito ?

6/ Vous ne pouvez en aucun cas photocopier les ou les redessiner. Seuls les véritables billets compte. On vous surveille !

7/ Les billets de la Joybank ne sont pas vrais. hein ? Impossible d'acheter autre chose que les Joybank. Même une baguette de pain, ce n'est sible, alors...

8/ La liste des gagnants sera publiée dans le de Joypad, c'est-à-dire le numéro double d'été.

9/ Les gagnants recevront chez eux leur lot que le mag soit dispo ou presque. Ceci est une té et non pas une loi. C'était juste histoire de

10/ Voilà, c'est tout je crois, si vous avez d' pour le règlement, n'hésitez surtout pas à savoir. C'est vrai, ça peut toujours aider.



LOT N°3 - 4 GAGNANTS
LA CASSETTE VIDÉO DE RECORD OF LODOSS WAR VOL.3

Un épisode violent où des rois s'affrontent et des héros meurent. Les forces maléfiques de Marmo continuent d'envahir la contrée, détruisant tout sur leur passage. L'affrontement final est pour bientôt, mais Karla la sorcière veille à rester maîtresse du destin de ces mortels. Le mystère de l'île de Lodoss reste intact.



LOT N°4 - 4 GAGNANTS
LA CASSETTE VIDÉO DE RECORD OF LODOSS WAR VOL.4

Le tout dernier épisode de la saga. Il vient à peine de sortir. Si vous avez déjà les trois premiers volumes, l'occasion est idéale pour enfin avoir la suite de ces aventures passionnantes. Amateurs de dragons dévastateurs et d'elfes, cet épisode est fait pour vous.

ES RÉSULTATS DE A JOYBANK 40

vidéo de DBZ Vol. I
Bouquillion (3 796Joy$)
Le Corre (3 733Joy$)
Dupont (3 614Joy$)
(2 988Joy$)

DBZ vol. 8
Herbert (4 617Joy$)
Progin (4 388Joy$)
Garcia (4 173Joy$)
Noël Falantin (3 845Joy$)

DBZ vol. 11
(8 655Joy$)
(7 432Joy$)
Lemaire (7 196Joy$)
Lefebvre (6 665Joy$)

DBZ
(2 187Joy$)
Debarney (2 060Joy$)
(2 010Joy$)
Pardailhé (1 880Joy$)

CE MOIS CI, TOUS LES LOTS DE LA JOYBANK SONT OFFERTS PAR:

KAZE ANIMATION

VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 42

(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 31 MAI 1995)

OM : .... PRENOM : ....
DRESSE : ....
ISE DU LOT N° 1 : .... MISE DU LOT N° 2 : ....
ISE DU LOT N° 3 : .... MISE DU LOT N° 4 : ....
OTAL MISE : .... VOTRE CONSOLE : ....

PETITES ANNONCES

Divers

Achat

Département 31
Achète tous jeux sur PS-X. Tel à Eric au 61 07 15 34.

Département 75
Achète toute console et jeux à bas prix, achète aussi accessoires. Tel à Adel au 42 05 86 39 après 18 h et le WE.

Département 75
Achète, échange jeux PS-X, vends jeux 3DO à petits prix, pad 3DO : 200 Frs. Tel à Jean au 40 74 26 61 ou 43 62 71 76.

Département 94
Achète PS-X. Tel à Sébastien après 20 h au 43 68 61 94 dans Paris.

Contact

Département 1
Recherche collectionneurs de trading cards pour échange et préparation d'un fanzine. Charnay Didier 3665A¯ Route de Marboz 01440 Viriat ou tel au 74 25 30 49.

Département 24
Rejoindrez le Club DBZ, pour toute info, joindre un timbre au Club Z 2 Rue Pierre de Ronsard 24100 Bergerac ou tel au 53 27 99 47.

Département 25
Echange borne d'arcade (6 boutons + Street II' + 2 cartes Jamma) contre PS-X ou Saturn. Vends 3DO + 2 jeux + 2 joys : 3000 Frs. Tel à Olivier au 81 91 44 08 après 20 h.

Département 51
Echange, achète, vends jeux et consoles (PS-X, Saturn, Néo Géo CD...). Tel à Nicolas Lanneau au 26 03 68 42.

Département 95
Echange ou achète jeux sur Jaguar avec notice et boite. Tel à David au 39 91 91 93.

Vente

Département 1
Vends Jaguar + 6 jeux + 2 manettes : 2400 Frs, SFC + SSFII + DKC : 800 Frs, achète sur NEC Parodius, Alien Crush, S. Blade. Tel à Manu au 50 40 46 49 le soir.

Département 6
Vends Playstation sony + 2 jeux + 2 pad + Memory Card à prix intéressant. Tel à Ariane au 92 19 35 58.

Département 13
Vends moniteur couleur Philips CM-8832 : 950 Frs. Tel au 91 07 19 45.

Département 38
Vends Kileak the Blood sur PS-X Sony, échange possible. Tel à Jean-Pierre au 76 54 00 63.

Département 53
Vends Jaguar + 3 jeux : Cybermorph, Alien vs Predator, Doom, le tout 1200 Frs. Tel au 43 05 25 59 après 20 h.

Département 57
Vends jeux Jaguar, état neuf, de 250 à 300 Frs, vends Alien + Kasumi + Crescent Galaxy ou échange contre Doom ou Iron Soldier ou autre. Tel au 87 52 10 94.

Département 62
Vends Jaguar + 2 jeux, état neuf (acheté le 01/02/95) encore sous garantie + 1 manette : 1900 Frs. tle au 21 35 47 36 après 18 h.

Département 62
Vends posters, cards, manga sur DBZ ou échange contre docs et comics X-Men : 1 à 35 Frs. Tel à Thomas au 21 29 67 53.

Département 72
Vends jeux PS-X ou Jaguar (3 jeux) : 2300 Frs. Tel au 43 87 78 13 à Grégory.

Département 75
Vends PS-X + jeux en Pal à très bon prix, achète Saturn + juex. Tel à Brice au 46 57 34 35 avant 20 h.

Département 75
Vends Jaguar + 3 jeux : Kasumi Ninja, Doom, Alien vs Predator : 2500 Frs. Tel au 43 31 83 74.

Département 75
Vends jeux PS-X. Tel à Eric au 43 66 70 22 vers 21 h.

Département 78
Vends sur Jaguar : Alien vs Predator et Iron Soldier, vends aussi MD + jeux. Tel à Nicolas au 39 58 29 83.

Département 78
Vends Jaguar + 3 jeux : Alien, Ir. Soldier, Cyber ou échange contre Néo Géo CD. Tel au 39 55 04 57 après 19 h.

Département 78
Vends sur Jaguar : Alien vs Predator et Iron Soldier, vends aussi MD + jeux. Tel à Nicolas au 39 58 29 83.

Département 91
Vends CD musique de jeux (Ranma, Final Fantasy...) : 75 Frs pièce. Tel au 69 92 86 70 après 18 h.

Département 91
Vends Jaguar + Doom, Alien... GG + D. of Oasis, Donkey Kong sur GB, MD : news (Thor, Soleil...) et sur SN : Nosferatu, Lufia, Eye of the Beholder, Dragon View et news SN. Tel au 60 83 07 11.

Département 92
Vends PS-X, Néo Géo CD, Saturn, 3DO à 2500 Frs pièce peu servi. Tel à Ling au 47 39 81 26 après 18 h.

Département 92
Vends ou échange PP card de DBZ, cherche notice S. Spirits ou photocopie 5 Frs la carte. Tel à Nicolas au 47 76 36 99.

Département 95
Vends Syndicate sur Jaguar : 300 Frs. Tel à Alain au 48 62 12 43 après 19 h.

Nec

Achat

Département 52
Achète Aldynes + Ghouls'n'Ghosts : 200 Frs. Tel à Frédéric au 25 03 70 53.

Contact

Département 78
Cherche Fatal Fury Special ou autres jeux CD ou cartes, possède Fatal Fury 2 et PC Kid 2. Tel au 30 98 42 09 à Boucena Mustapha.

Vente

Département 14
Vends jeux PC Engine de 50 à 150 Frs. Tel à Alban au 31 89 42 77.

Département 75
Vends, échange CD NEC. Tel à Azouz au 42 27 59 74.

Département 75
Vends PC Engine GT + 2 jeux : 800 Frs, tbe et Lynx + jeux : 500 Frs port compris. Tel à Pierre après 19 h au 42 29 13 75.

Département 75
Vends Turbo GT + 1 jeu : 800 Frs, vends aussi nbx jeux : Gunhed, FMT, Splatter House, Ys'4, FFS, WH2, DK3... + de 20 jeux. Tel à Luei au 43 70 95 98 après 18 h.

Département 77
Vends jeux NEC cartes, CD : Alien Crush, Dungeon Expl. Out Run, Ac. Card, Gun Buster, Sailor Moon (40 jeux) et aussi jeux PS-X, Saturn, 3DO, Néo CD. Tel au 64 23 82 14 à Cédric.

Département 81
Vends jeux NEC CD/SCD : Sprigan, Camp California, Compil Gate Thunder + PC Kid 1 et 2. Tel le soir en semaine au 63 61 49 40.

Département 92
Vends 17 jeux NEC : Bloody, Parasol, Xak, Sorcerian, Ranma 3, Xanadu... 3000 Frs le lot. Tel à André au 46 20 53 65 le soir.

Département 94
Vends Duo-R 1200 Frs, Arcade Card pad 6 boutons : FFS, GOT, LOT, Dracula X : 1000 Frs ou le tout 2000 Frs. Tel au 45 47 32 84 à Karim.

Neo-Geo Lynx

Achat

Département 4
Achète Néo Géo CD2 + 2 manettes + 1 jeu : 2000 Frs. Tel le WE au 92 73 28 96 ou pendant les vacances.

Département 76
Achète (V. Cart) : KOF 94 : 1000 Frs, Samouraï Shodown 2 : 900 Frs, et vends AOF 2 : 600 Frs et Sidekicks 2 : 500 Frs. Tel au 35 80 38 95.

Contact

Département 42
Echange Néo Géo + 2 joys + 5 jeux (Fatal II, Samouraï...) contre Jaguar, PS-X, Saturn, 3DO avec ou sans jeu ou vends 2500 Frs port compris. Tel au 77 90 60 83 à Jérôme après 19 h.

Département 77
Echange SNIN + 3 manettes + 8 jeux + Action Replay + AD49 + Kit Turbo contre Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + jeux. Tel à Steph au 60 63 28 44 après 18 h 30.

Département 77
Achète, vends, échange jeux sur Néo Géo et Néo CD, achète Virtua Racing sur MD, recherche épisode de DBZ en japonais. Tel à Lau Cheuk-Wai au 60 05 55 89.

Département 78
Echange Néo Géo CD + 3 jeux + 2 manettes contre Saturn 1 manette 1 jeu, vends le tout 3000 Frs. Delangre Jérôme 5 Allée des Croms à Limay ou tel au 34 77 36 44.

Département 94
Echange sur Néo Géo : AOF 2 + Cyber Lip contre Samouraï Shodown 2 ou King of Fighter 94, le tout en tbe. Tel à Franck au 48 80 60 17.

Vente

Département 1
Vends ou échange Néo Géo + 2 joys + MC + 14 jeux contre PS-X + jeux. Tel à Serge au 74 25 33 46 le WE.

Département 13
Vends Néo Géo CD2 + 6 jeux : 2800 Frs et GB + 17jeux + transfo : 1300 Frs. Tel à Laurent au 91 62 23 97.

Département 13
Vends sur Néo Géo : Burning Fight et Super Spy à débattre. Tel au 42 06 02 13 à David.

Département 24
Vends Super Sidekicks 2 : 550 Frs ou échange contre Samouraï Shodown ou Art of Fighting 2. Tel au 53 05 99 08 après 18 h.

Département 28
Vends jeux Néo Géo CD : Fatal Fury Special, Samuraï Shodown 2, King of Fighters 94. Tel entre 19 et 20 h au 37 45 60 68.

Département 42
Vends Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + Fatal Fury Special pour 1000 Frs. Tel à Florent au 77 92 73 94.

Département 42
Vends jeux SNIN de 90 à 170 Frs, vends ou échange Néo Géo + 2 jeux : 1300 Frs, possède Mutation, T. Rally, lecteur CD portable et échange contre jeux Néo Géo, vends Jaguar à débattre. Tel au 77 75 02 69.

Département 47
Vends jeux Néo Géo : Super Sidekicks 300 Frs, Magician Lord 200 Frs, Samouraï Shodown 500 Frs... Tel à Isabelle après 18 h au 53 20 96 72.

Département 51
Vends Néo Géo + 2 manettes + MC + 6 jeux (World Heroes I et II, Art of Fighting...) à 2600 Frs à débattre. Tel à Patrick au 26 02 10 52.

Département 56
Vends ou échange jeux Néo Géo : FFS, Last Resort, Sengoku 2, Alpha 2, 2020 Baseball, Burning Fight, Fatal Fury 2. Tel au 97 46 08 73.

Département 62
Vends Néo Géo + manettes + Memory Card + 2 jeux (FF2, AOF) : 1400 Frs, vends SFC + 5 manettes (2 infra-rouge) + 2 adaptateurs + 8 jeux (SFII', Aladdin, Valken...) : 1400 Frs. Tel à Simon au 21 56 38 52.

Département 72
Vends sur Néo Géo : Last Resort. Tel au 43 40 08 92.

Département 73
Vends Néo Géo + 2 pads + Super Sidekicks 2 + Memory Card : prix à débattre. Vends Combo AV + cartes ou échange le tout contre PS-X. Tel à Jean-Philippe après 19 h au 79 72 83 97.

Département 74
Vends Néo Géo + 3 jeux (Nam 75, Magician Lord, Fatal Fury 2) + 2 manettes + Memory Card : 1500 Frs. Tel au 50 57 03 04.

Département 75
Vends Néo Géo CD + 5 jeux (Galaxy Fight, KOF 94...), le tout en tbe, janvier 95, vendue 4000 Frs, vente séparée possible. Tel à David au 43 07 12 84.

Département 77
Vends ou échange Néo Géo + 2 jeux et 2 manettes + +MS II : 1700 Frs ou faire offre. Tel à Richard au 60 67 46 20 après 17 h en semaine, achète jeux Néo Géo CD.

Département 77
Vends Néo Géo + 2 pads + Memory Card + Street Hoop, View Point, Robot Army, Sidekicks avec boîte et notice : 2700 Frs, vends aussi jeux PS-X et Saturn. Tel au 64 23 82 14 à Cédric.

Département 91
Vends Néo Géo, 1 jeu : 1100 Frs et Base Ball Star 2 : 400 Frs et Last Resort 400 Frs ou le tout pour 1700 Frs, jeux MD de 100 à 120 Frs et jeux SN de 150 à 170 Frs. Tel au 69 21 74 47.

Département 92
Vends Néo Géo + 3 jeux (Soccer Brawl, Art of Fighting, ASO II) + 2 manettes + Memory Card : 1500 Frs, vends aussi Jaguar + 2 jeux : 1500 Frs. Tel au 46 45 15 58 à Christophe.

Département 92
Vends Super Sidekicks : 250 Frs et DBZ 5 (aventure) sur SFC : 600 Frs neuf. Tel à Franck au 46 30 09 52.

Département 92
Vends Néo Géo CD + 1 pad + 2 manettes + 8 jeux (version jap) : 4500 Frs. Tel à David au 47 31 59 83.

Département 92
Vends Néo Géo + 6 jeux (Art 2, SSK...) : 2500 Frs. Tel à Fabrice au 47 37 74 70 après 17 h.

Département 93
Vends Néo Géo + 6 jeux + Memory Card : 2500 Frs, cherche SNIN + nbx jeux, pas cher. Tel à Fred au 48 59 10 91 de 18 à 20 h.

Département 94
Vends Néo Géo + 1 manette + 2 jeux (Trash Rally, Baseball 2020), bon état : 1000 Frs. Tel au 43 00 43 46.

Nintendo

Achat

Département 38
Achète sur NES : Punch Out et échange jeux SNIN contre NEC GT ou vends jeux. Tel au 76 50 29 48 à Jérôme de 18 à 20 h.

Département 51
Achète DBZ 5 (SFC) et vends Secret of Mana (VF), Legend de Thor MD et Doom + Virtua Racing de Luxe (32X). Tel au 26 65 30 71.

Département 63
Achète console et jeux : SNIN, MD, MCD, GG, GB... News Games 29 Rue des Jacobins 63100 Clermont Ferrand ou tel au 73 90 09 57.

Département 75
Achète nouveautés SN et MD, jeux GB, GG et Lynx, échanges possibles. Tel au 43 68 02 04 à Sam de 14 à 20 h.

Département 87
Achète Final Fantasy 2 sur Game Boy. Tel au 55 01 33 66.

Département 95
Achète sur SNIN, SFC, SNES : DK Country, DBZ 3 à moins de 250 Frs. Tel au 34 48 93 95 entre 19 et 20 h.

Contact

Département 1
Echange Secret of Mana (FR) cotnre Earthworm Jim (FR) ou échange Secret of Mana + S. R-Type ou Flashback contre Final Fantasy 3 (US) + Action Replay Pro 2. Tel au 74 32 67 19 après 19 h à Cédric.

Département 17
Echange SNIN + 11 jeux contre MD + 16 jeux ou Néo Géo + jeux. Tel à Stéphane au 46 74 44 19.

Département 22
Echange jeux sur SN, possède DBZ2, MK2, Donkey Kong Country, SSF2, Starwars, F1 Roc., Zelda 3, recherche RPG US et jeux de baston : FFS... Tel à Ronan au 96 29 31 87.

Département 27
Echange jeux SNIN : EEK The Cat, neuf contre Rockman 7 ou DBZ 3 ou Fatal Fury Special ou Motal Kombat 2 ou Le Roi Lion ou DBZ1 + Final Fight. Tel à Arnaud au 32 34 01 55.

Département 46
Echange jeux + Action Replay SN contre jeux SN ou MD faire offre. Tel à Mr Chochoy au 65 37 06 28 ou 44 Bd Les Chambaysses 46200 Souillac.

Département 47
Echange Zelda 3 sur SNIN contre Secret of Mana. Tel au 53 68 62 15 de 11 à 21 h la semaine et après 20 h le week-end.

Département 57
Echange ou vends SNIN + MD + 12 jeux contre Duo R + arcades cards + jeux. Tel à Charles au 87 81 02 43 après 17 h.

Département 69
Echange jeux SNIN : Dracula, Robocop 3, Super Probotector, Chuck Rock contre autres jeux. Tel au 78 26 27 75 aux heures de repas.

Département 76
Echange jeux SNIN : International Super Star Soccer, Mister Nutz, Spiderman X-Men et jeux MD : La Legende de Thor, Landstalker, Fifa Soccer, SFII'. Tel à Mathieu au 35 40 38 85 le week-end.

Département 77
Echange Battle Toads ou MK sur GB contre Super Mario 2, Samouraï Shodown ou Micro Machines, dans le dép. 77. Tel après 18 h à Julien au 64 20 14 81.

Département 78
Echange Secret of Mana VF contre MK2. Tel à Christophe au 34 74 61 02.
Département 81
Echange Twin Bee, Bubsy, Tiny Toons contre JDR (FF2, Seven Quest...) ou cassette : Record of Lodoss War, étudie toutes propositions. Tel à Fred au 63 45 32 33.

Département 83
Echange 3 jeux sur SNIN contre 3 jeux de Formule 1 ou autre. Tel à Romuald au 94 52 36 09.

Département 85
Echange M. Mania, Cool Spot, Pop T. Bee, SFII Turbo, Fatal Fury 2, Mario All Star US contre Bomberman 2, Twin Bee 2, Actraiser 2 FR, NBA JAM T.E. Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Département 94
Echange jeux SNIN : Super Metroïd, T. Basket, Bugs Bunny..., jeux GB : Mortal Kombat, Fatal Fury 2... cherche jeux MD, échange possibles avec jeux SNIN et GB contre jeux MD. Tel à Philipe au 49 41 03 75.

Département 94
Echange sur SNIN : Earthworm Jim, Super Metroïd, Lost Viking, Super Empire Strikes Back. Tel au 45 47 08 09.

Département 97
Echange SNIN + 3 manettes + 9 jeux (S. Shodown, MK2...) contre Néo CD ou non + 2 pads + Memory Card + AOF 2 et FFS ou King of Fighter 94, seulement en Martinique. Tel à Alexandre au 50 01 08.

Vente

Département 1
Vends SNES + 12 jeux + 2 pads + AD29 60 Hz (MK2, DKC, Megaman X, Kick Off 3, Mario All Stars, Val d'Isère...), tbe

PETITES ANNONCES

2500 Frs. Tel au 74 77 96 08.

Département 1
Vends SNIN + turbo kit + 4 jeux (F1 Pole Position, Mr Nutz, Megaman X, Starwing) : 1200 Frs à débattre. Tel au 78 06 62 85.

Département 4
Vends Nintendo + 3 manettes + adaptateur + 7 jeux : SFII Turbo, Super Metroid... 1950 Frs ou 1500 Frs avec 5 jeux. Tel à Sébastien au 92 61 44 44.

Département 6
Vends jeux SNIN : NBA JAM 200 Frs, Fifa International Soccer 100 Frs, Super Mario Kart 100 Frs, Super Tennis 100 Frs. Tel à Jullian au 93 07 17 87.

Département 6
Vends sur SNIN : Wolfenstein 3D, Zelda 3, Starwing, F-Zero, le tout pour 550 Frs + adaptateur AD29 Fire : 50 Frs. Tel au 93 47 13 37 à Johnny après 18 h.

Département 9
Vends nbx jeux SNIN (DKC, MK2, Power Drive, Secret of Mana...) de 50 à 325 Frs, vends aussi jeux MD de 30 à 175 Frs. Tel au 61 69 39 33 à Thibaut.

Département 13
Vends SNIN + 2 pads + AD29 + 3 jeux (DBZ, Starwing, Street Fighter) : 800 Frs. Tel au 91 59 41 93.

Département 25
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur 4 joueurs + 7 jeux (Street Racer, FF2, W3D, Alien 3, Tiny Toon, Mech Warrior, Mario Paint) + adaptateur universel, tbe : 2200 Frs. Tel au 81 60 20 30.

Département 29
Vends SNIN + 6 jeux, tbe sous garantie. Tel au 98 83 36 56 à Xavier.

Département 29
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux (SFII Turbo, Lamborghini, Cool Spot...) en tbe : 1500 Frs. Tel à Christophe au 98 54 44 52.

Département 30
Vends SNIN 50/60 Hz, adaptateur, manettes, 5 jeux au choix (DBZ2, DKC, Secret of Mana, Goemon Fight...) le tout pour 1500 Frs. Tel à Cyril au 66 29 14 53.

Département 30
Vends SNIN + 2 jeux (SFII Turbo, Addams Family) : 500 Frs ou échange contre Game Gear + 1 jeu. Tel à David au 66 22 92 15.

Département 31
Vends 3 jeux GB : Super Mario Land 120 Frs, Wario Land 150 Frs, Jimmy Connors 120 Frs. Tel au 61 99 97 25 après 19 h.

Département 31
Vends SN modifiée SFC + 6 jeux dont Final Fantasy 3, Secret of Mana, Pocky et Rocky, le tout en tbe, prix à débattre vendue avec cadeau ou échange contre PS-X. Tel à Frédéric au 61 08 49 45.

Département 31
Vends jeux SN : Aladdin, Bubsy et manga de DBZ 36, 39, 40 e vidéo. Tel le WE au 61 91 74 59 et la semaine au 61 67 45 53.

Département 33
Vends jeux SNIN : DKC : 350 Frs, Super Street Fighter II + AD : 350 Frs, Fifa Soccer : 250 Frs, Mario Kart : 200 Frs, Super Probotector : 150 Frs, Final Fight : 150 Frs, Super Tennis : 150 Frs. Tel au 56 08 57 78.

Département 33
Vends Final Fantasy 3 US, prix à débattre. Tel à Pascal au 56 29 10 59 à partir de 18 h.

Département 34
Vends SNIN + Castelvania 4 + 2 manettes : 500 Frs. Tel au 67 27 44 46.

Département 37
Vends SNIN + 2 manettes + 9 jeux (Earthworm Jim, Secret of Mana, Flashback, SFII, Mario Kart...) : 2500 Frs. Tel au 47 59 37 95.

Département 38
Vends SNIN + 7 jeux + AD29 + mallette + 3 films DBZ + Urotsukidoji + Batman, le tout à débattre. Tel à Rémy au 76 25 45 82.

Département 38
Vends SNIN + valise de rangement + 2 pads + Aladdin : 500 Frs. Vends aussi 7 jeux entre 50 et 200 Frs. Tel à Emeline au 76 83 04 18.

Département 38
Vends SNIN 50/60 Hz + 6 jeux (Secret of Mana, DBZ 3, Twin Bee, Zelda) + 2 manettes + adaptateur 60 Hz + soluces : 1600 Frs. Tel au 76 42 68 46 ou échange contre 3DO ou Néo Géo CD.

Département 40
Vends MK II, Zelda 3, Exhaust Heat, Super Mario All Stars, Secret of Mana (jeux neufs) + Megaman II (GB) de 100 à 350 Frs. Tel au 58 06 02 77 après 18 h.

Département 42
Vends SNIN + 4 manettes + 2 adaptateurs + 16 jeux (DBZ2, 3, Fatal Fury Special, Secret of Mana, MK2, SF2 Turbo, Turtle Ninja 2..) + nbx magazines. Tel à Yann Sanchez au 77 25 66 18 après 19 h.

Département 44
Vends Game Boy + loupe + battery + adaptateur secteur + 5 jeux entre 300 et 350 Frs. Tel à Adrien au 40 37 76 99.

Département 45
Vends sur SNIN : Earthworm Jim avec notice et boite : 250 Frs. Tel à Cédric de 17 h au 38 94 86 05.

Département 50
Vends jeux SNIN : Super Soccer, Super R-Type, Mario 4, DBZ 1, Another World, Empire Strikes Back à 100 Frs le jeu. Tel à Benjamin au 33 59 29 39 après 19 h.

Département 51
Vends SNIN + 2 pads + adaptateur jeux jap et US + 5 jeux : SFII, Tiny Toons, Populous, Super Bomberman, MKII, le tout en tbe pour 1000 Frs. Tel à David au 26 07 43 57.

Département 51
Vends sur NES : Solstice : 150 Frs sans notice et sur MD : Super League : 200 Frs. Tel à Vincent au 26 66 30 81 après 19 h.

Département 54
Vends SNIN + 6 jeux (NBA Live 95, Mario World, Earthworm Jim, Street Fighter, Mortal Kombat, John Madden) : 2000 Frs. Tel à Sébastien au 83 64 40 71.

Département 54
Vends SNIN avec 15 jeux (Super Street, F1 Pole Position 2, Soulblazer, DBZ, Val d'Isère) + 3 manettes + adaptateur. Tel au 83 37 05 19.

Département 57
Vends Fifa sur SNIN 200 Frs. Tel à Guillaume au 87 65 79 62 sur Metz et environ.

Département 57
Vends Game Boy + 6 jeux + loupe éclairante + boite de rangement + adaptateur secteur + batterie, valeur 1800 Frs, vendue 1100 Frs. Tel après 19 h au 87 64 45 26.

Département 59
Vends SNIN + 3 jeux (Tennis, SFII) + AD29 : 550 Frs port inclus, GB + Zelda + DD2 : 250 Frs, manette Arcade : 150 Frs, achète CD Cure. Martial Dreville 49 Jules Ferry 59227 Saulzoir.

Département 59
Vends Game Boy (état neuf, cause double emploi) + 3 jeux (Tetris...) + batterie rechargeable (+ adaptateur) et boitier rigide, le tout pour 500 Frs. Tel à Yann au 20 83 81 71 après 17 h.

Département 59
Vends pour SNES : Joy Arcade JKing : 200 Frs, quintupleur manettes : 1000 Frs. Tel à Benjamin au 28 63 66 36.

Département 60
Vends 17 jeux SN + 8 jeux MD à partir de 100 Frs. Tel après 18 h au 44 05 02 33.

Département 60
Vends nbx jeux SNIN Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Fifa, MK II, Art of Fighting, Asterix ou échange contre Power Drive ou autres. Tel à Julien au 44 25 87 95.

Département 62
Vends SFC + 3 adaptateurs + 8 jeux (SFII' Turbo, Valken, Aladdin...) : 1450 Frs, vends Néo Géo + manette + Memory Card + 2 jeux (AOF, FF2) : 1400 Frs. Tel à Simon au 21 56 38 52.

Département 62
Vends sur SNES : Axelay, M. Ninja, Sim City, Jimmy Connors, R'R Racing, Stunt Race FX, Mana, EWJ de 160 à 285 Frs, cherche Front Mission US/Jap. Tel au 21 42 53 07.

Département 62
Vends sur SNIN : Alien 3 : 170 Frs, Cool Spot : 170 Frs, Megaman X 250 Frs, Samouraï Spirit jap : 300 Frs, DBZ 3 jap : 300 Frs, Donkey Kong Country 300 Frs ou le tout 1430 Frs. Tel au 21 86 29 39.

Département 64
Vends sur SNIN : Mr Nutz, MK2, Cool Spot 250 Frs pièce et Starwing à 50 Frs. Tel à Gorka au 59 54 44 82.

Département 66
Vends SNIN + 2 manettes + 7 jeux + adaptateur AD29 : 1900 Frs. Tel à Claude au 68 67 54 43.

Département 67
Vends jeux SNIN : Chaos Engine 260 Frs, Amazing Tennis 200 Frs et vends NEC PC Engine + 3 manettes, quintupleur, 5 jeux : 900 Frs et 5 autres jeux à 130 Frs pièce. Tel au 88 91 68 58.

Département 67
Vends jeux SN : Road Runner, Street Fighter 2, Super Mario All Stars, Superscope, Aladdin, Ultraman, Jack Nicklaus Golf... de 100 à 220 Frs. Tel au 88 76 93 15.

Département 67
Vends SFC 60 Hz + 2 manettes + 2 adaptateurs + 15 jeux (Donkey Kong Country...) 2800 Frs ou échange contre PS-X + jeux. Tel au 88 85 72 12 après 18 h.

Département 67
Vends SNIN transformée 50/60 Hz + Donkey Kong Country, SSFII, DBZ 2 et 3, Fatal Fury Special + 2 manettes. Tel à Raphaël au 88 34 45 89 après 17 h 30 uniquement sur Strasbourg.

Département 69
Vends SNIN + 7 jeux (SSFII, MKII, DBZ III, NBA Live 95, Street Racer, Donkey Kong, Earthworm Jim) + AD29 60 Hz : 2500 Frs ou échange contre PS-X + 1 jeu ou Néo Géo CD + 1 jeu. Tel au 78 97 16 84.

Département 72
Vends jeux SNES de 50 à 350 Frs : NHL Stanley Cup, Contra 3, NBA JAM 2, Super Street NBA Live, Nigel Mansell, Starfox, Rushing Beat. Tel au 43 81 47 81 à Greg.

Département 74
Vends console NES avec 6 jeux : Mario Bros, Golf, Little Nemo... : 1000 Frs. Tel au 50 67 28 53 après 17 h à Thomas.

Département 75
Vends SNIN + 2 manettes : 450 Frs + Aladdin, Sim City, SFII, Super Ghouls'n'Ghost : 200 Frs pièce ou 650 Frs les 4. Tel à Clément au 42 67 92 13.

Département 75
Vends sur SNIN : Mortal Kombat 2 (jamais servi) : 190 Frs. Tel à Fabrice au 43 06 91 70.

Département 75
Vends jeux MD : Mortal Kombat, Flashback, X-Men, Sonic Spinball de 200 à 250 Frs. Tel au 45 25 78 48 à Jariah.

Département 75
Vends sur SNIN : Secret of Mana 250 Frs, état neuf, Demon Crest 250 Frs, Zombies, Star Wars, Mario Paint, Turtle in Time, adaptateur : 350 Frs. Tel à Youlin au 46 06 52 99.

Département 75
Vends sur SN : Secret of Mana VF : 290 Frs, sur MD : NBA Live 95 : 290 Frs et vends GG + Tetris + loupe light : 160 Frs. Tel à Bruno au 40 35 11 24.

Département 75
Vends jeux SNIN : Donkey Kong 250 Frs, Mickey Mania 200 Frs, Flashback 150 Frs, état neuf. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Département 75
Vends jeux SNIN : Schtroumpfs 250 Frs, Livre de la Jungle 250 Frs, DBZ 2 : 250 Frs, Stanley Cup 200 Frs. Tel à Samuel au 47 04 83 14.

Département 77
Vends SNES + 10 jeux (DBZ 2, SF2 Turbo, asterix...) + 2 manettes + adaptateur : 200 Frs. Tel au 64 02 66 73 à partir de 20 h.

Département 77
Vends SNIN + 8 jeux (DKC, DBZ 4, Secret of Mana...) + AD Turbo + quintupleur + malette, le tout en bon état : 1800 Frs. Tel à Jonathan au 64 04 29 15.

Département 78
Vends jeux SNIN : Tecmo Basket 150 Frs, DKC 250 Frs, Kick Off 150 Frs, SF2 : 70 Frs, Gamba League 100 Frs, Prince of Persia 70 Frs. Tel au 30 54 65 34.

Département 78
Vends SNIN + 4 jeux (Mario World, Jurassic Park, Alien 3, Parodius) : 1500 Frs. Tel à Eric au 30 54 69 07.

Département 78
Vends SNIN + 2 adaptateurs + 1 manette + 11 jeux : 2000 Frs. Tel à Franck au 34 89 35 29 de 15 h 30 à 20 h 30.

Département 78
Vends SNIN + 8 jeux : 1500 Frs ou + 12 jeux : 1900 Frs. Tel à Fabien au 39 18 27 57.

Département 84
Vends SNIN + 2 manettes + Donkey Kong + Flashback + Earthworm Jim + Aladdin, le tout en tbe, prix à débattre. Tel à Landry au 90 74 23 01.

Département 84
Vends Illusion of Gaïa (Jap) et Live a Live (Jap) 250 Frs l'un ou 400 Frs les 2. Tel à Grégory au 90 88 10 04.

Département 86
Vends SNIN avec 2 manettes, adaptateur, SFII, MK, S. Bomberman, J. Connors, Alien 3, Fifa, S. Mario Kart : 2500 Frs, possibilité de vente séparée. Tel à Jérôme au 49 62 84 18.

Département 91
Vends SNES + NHL 94, Star Fox, 2 manettes, AD, tout en tbe : 1000 Frs. Tel au 69 21 50 09 à Olivier ou Nicolas après 18 h.

Département 91
Vends pad SFC + Pro 4 6 boutons modifiés pour Arcade System : 100 Frs pièce. Tel à Piseth au 64 97 04 31.

Département 91
Vends SNIN avec 2 pads + SFII : 450 Frs, jeux SNIN (Super Bomberman, DKC, Mario Paint...) entre 100 et 200 Frs. Tel à David au 60 11 71 55.

Département 91
Vends sur SNIN : Chrono Triger 500 Frs (sous garantie). Tel à Michaël au 64 97 11 14.

Département 92
Vends SNIN + 2 manettes + 10 jeux (DKC, Earthworm Jim, Fifa Soccer, DBZ2...) + AD29. Tel à Claude au 46 40 18 29.

Département 92
Vends SNES + manette + JB King + Pro Action Replay + 7 jeux (Earthworm Jim, Mario World, SFII, Tiny Toons...) : 1300 Frs. Tel au 46 32 04 29 après 18 h.

Département 92
Vends jeux SNIN de 50 à 180 Frs : Starfox, MK, SFII Turbo, King of the Monsters, Dead Dance, Double Dragon... Tel à Christophe au 49 11 13 76.

Département 92
Vends SNES 1 manettte et 12 jeux (Robocop 3, Royal Rumble, Prince of Persia...) : 1800 Frs ou vends à l'unité de 150 à 200 Frs. Tel à David au 41 08 08 19.

Département 93
Vends SNIN + 3 manettes + Final Fantasy 3, Sparkster, et autres + adaptateur : 1700 Frs. Tel à Raphaël au 48 36 60 82.

Département 93
Vends NES avec 1 manette et pistolet + 9 jeux dont Super Mario Bros 3, Batman, Robocop,Rad Gravity, Starwars... valeur 1000 Frs, cédé à 500 Frs. Tle au 48 65 07 35.

Département 93
Vends SN + 3 manettes + adaptateur 60 Hz + 6 jeux (DBZ 1, 2, 3, F-Zero, Sensible Soccer, Wing C.) le tout pour 1300 Frs. Vends MD jap + 1 manette + Sonic 2 et S. Thunder Blade : 350 Frs. Tel à Laurent au 48 69 36 06 après 18 h.

Département 93
Vends SNIN + adaptateur + 6 jeux + 3 pads (Final Fantasy 3, Sparkster...), le tout pour 1500 Frs. Tel à Raphaël au 48 36 60 82.

Département 94
Vends SNES + Mario Kart, Street Turbo, Pool + 2 manettes : 700 Frs. Tel après 20 h au 48 76 71 41.

Département 94
Vends SNIN + 6 jeux + adaptateur 60 Hz (DBZ 3 jap, SFII Turbo, Fifa...) : 1300 Frs. Fay Loïc 70 Rue du Bois des Joncs Marins 94170 Le Perreux.

Département 94
Vends SN, nbx jeux.Tel à Jérémy après 20 h au 48 76 71 41.

Département 94
Vends Dragon Ball Z, jeux de rôle : 350 Frs à débattre. Tel au 43 39 96 24.

Département 99
Vends jeux SNIN de 200 à 700 Frs, recherche NBA Live 95, Fatal Fury Special, International Superstars Soccer. Tel au 041 34 26 32 en Belgique.

Département 5454
Vends Game Boy + 3 jeux : Tetris, Fortress of Fear, Buraï Fighter + loupe avec lumière : 400 Frs. Tel à Alex au 83 36 65 28 après 17 h.

Sega

Achat

Département 29
Achète MD + 1 pad : 250 Frs à 300 Frs ou MD + 1 jeu (Soleil, Landstalker, La Legende deThor, NBA JAM 2) de 300 à 350 Frs. Tel au 98 07 76 65.

Département 30
Achète MD2 + Sonic + Ecco à moins de 1100 Frs, cherche dans les environs. Tel au 66 38 05 31.

Département 57
Achète 32X + Doom pour 800 Frs. Tel au 87 66 24 50 après 18 h en Moselle uniquement.

Département 91
Achète 32X, Game Gear ou Game Boy en bon état et achète aussi jeux sur MD (jeux récents). Tel à Razvan au 60 13 04 41.

Département 95
Achète Saturn jap compatible française + jeux : 3000 Frs à débattre sur Paris. Tel au 39 97 76 60 après 18 h à Benjamin.

Contact

Département 15
Echange Shining Force 2 contre Legende de Thor VF ou vends 300 Frs. Tel à Jérôme au 71 68 10 31 après 17 h 30.

Département 27
Echange Saturn + 1 manette + 3 jeux (Panzer Dragon, Daytona, Virtua Fighter) en tbe contre Néo Géo CD + 8 à 10 jeux. Tel au 32 59 68 29 à Alexandre.

Département 54
Echange jeux MD : Silpheed, Rise of the Robots... contre Mortal Kombat, Aladdin ou autres. Tel au 83 98 52 15 de 18 à 20 h.

Département 55
Echange jeux MD, MCD, NEC, SFC, GG, MS, 3DO contre manga, cartes, CD, photos, figurine de DBZ ou contre jeux 3DO et cartes Jamma. Tel au 29 79 22 59 à David de 10 à 23 h.

Département 59
Echange PSG Soccer contre DBZ, Earthworm Jim, Virtua Racing sur MD.

PETITES ANNONCES

Ecrire à Carl Mahieu 58/7 Rue Léon Blum 59000 Lille.

Département 69
Echange MD + 5 jeux contre SNIN si possible avec 1 ou 2 jeux. Tel au 72 35 10 48 après 19 h à Karl.

Département 84
Echange ou vends GB + 16 jeux (Mr Nutz, DKC, MK...) + manga : 1000 Frs ou contre SN + jeux. Tel au 90 74 56 39.

Département 86
Echange jeux GG : Ecco the Dolphin, NBA JAM, World Cup 94 contre Fatal Fury Special, Samouraï Shodown ou Prince of Persia. Tel à Christophe au 49 22 51 66.

Vente

Département 2
Vends nbx jeux MD de 99 à 250 Frs : Flashback 199 Frs, Shining Force 179 Frs... Tel à Hervé au 23 64 13 49.

Département 2
Vends MD2 + 4 manettes + 17 jeux dont Earthworm Jim, Mickey Mania, Mortal Kombat 1 et 2, Landstalker... : 2500 Frs. Tel à Arnaud au 23 55 06 54.

Département 6
Vends jeux MD : Golden Axe 2 : 150 Frs, Mickey Mania : 250 Frs, LHX : 100 Frs... ou échange contre Pete Sampras ou Bomberman. Tel au 93 67 29 44.

Département 6
Vends sur MD : Winter Olympics, Mortal Kombat, Jurassic Park, Flashback, World of Illusion et d'autres de 80 à 150 Frs. Tel à Julien au 93 65 81 01.

Département 18
Vends jeux MS : 10 jeux (Populous, D. Wolf...) et 2 jeux cartes (Hang-on, Ghost House) + pistolet : 600 Frs à débattre. Tel au 48 75 52 69 après 18 h.

Département 19
Vends jeux MD : Tiny Toons 150 Frs, jeux SNIN : Street Fighter II Turbo 100 Frs, Dragon Ball Z 100 Frs, Super Mario World 70 Frs. Tel à Bernard au 42 06 88 33.

Département 27
Vends MD + 6 manettes (dont 2 à 6 boutons) + adaptateurs japonais + 21 jeux (Flashback, SFII', NBA Showdown...). Tel après 19 h au 32 50 52 33.

Département 31
Vends MS avec 10 jeux + 2 joy, tbe : 500 Frs à débattre, jeux : Mickey, Sonic 1, 2, Prince of Persia, G-Loc, Shinobi, Italia 90, Super Tennis... Tel à Xavier au 61 32 73 63.

Département 38
Vends MD + 11 jeux + 3 manettes (SFII, Street of Rage 2, Sonic 1 et 2, Quackshot, Kid Kameleon, LHX...) : 2000 Frs. Tel à Lionel au 76 46 10 00.

Département 40
Vends jeux sur MD : Rolling Thunder II, John Madden Football, James Buster Douglas, Sonic, Altered Beast, le tout pour 350 Frs. Tel à Jérôme au 58 71 71 01.

Département 42
Vends MD + MCD + 2 manettes + 10 jeux : Silpheed, Sonic CD, La Legende de Thor, Sonic Spinball... 2400 Frs. Tel au 77 52 38 76.

Département 44
Vends 10 jeux MD : Sonic 2, Royal Rumble... de 30 à 100 Frs ou échange contre jeux SNIN. Tel à Guillaume au 40 64 73 81.

Département 44
Vends nbx jeux MD (DBZ, Dragon, Strider 2, Mortal Kombat...) et jeux SNIN (Zelda 3, Jurassic Park...). Tel à Daniel au 40 05 70 41 après 18 h.

Département 51
Vends MCD2 + 1 jeu (état neuf) : 1200 Frs à débattre. Tel à Grégory au 26 66 85 59 après 19 h.

Département 56
Vends sur 32X : Doom 370 Frs, Earthworm Jim MD 280 Frs, Aladdin 160 Frs, Landstalker 260 Frs, Megagames 80 Frs. Tel à Olivier au 97 75 15 02.

Département 57
Vends MD + 2 pads (1 turbo) + 12 jeux (MK2, Jungle Strike...) 2200 Frs. Tel à Jean-Baptiste au 87 73 81 16 après 18 h.

Département 59
Vends ou échange jeux MD (Fifa, Gunstar Hero, Sonic..), GG (Asterix, Mickey 2, Fantasy Zone...), Game Boy + 17 jeux : 1000 Frs ou échange contre jeux MD, SN. Tel à Olivier au 27 48 77 94.

Département 59
Vends jeux MD : Pele, Fifa, Battle Squadron, Strider, Turrican, Super Thunder Black, Kid Chameleon, Moonwalker, Gynoug, Wonder Boy III, Phelios, Fatal Fury... Tel au 27 41 3 17.

Département 59
Vends MCD japonais + 6 jeux + CDX Pro : 1200 Frs à débattre. Tel après 18 h au 20 95 28 31.

Département 59
Vends sur MD : General Chaos, Winter Olympics, Eternal Champion 160 Frs, Speedball 2, Zool, Megagame 1 : 100 Frs (+ 20 Frs), le tout pour 690 Frs (+ 50 Frs), achète Dune 2 : 150 Frs. Tel au 28 69 53 95.

Département 61
Vends jeux récents sur MD et 32X de 150 à 200 Frs : Ristar, Thor, Metal Head + vends Game Gear + Roi Lion : 200 Frs. Tel au 33 26 36 49.

Département 61
Vends jeux récents sur MD et 32X : Ristar, Thor, X-Men 2, Metal Head... et vends Game Gear+ Roi Lion : 200 Frs, jeux MD à 150 Frs. Tel au 33 26 36 49.

Département 62
Vends Game Gear + 7 jeux + adaptateur + sacoche + Master Gear, valeur 2600 Frs, vendue 1300 Frs. Tel à Antoine au 21 58 06 36.

Département 63
Vends Lemmings avec boite, notice, codes niveaux pour 120 Frs. Tel au 73 25 36 07 à 17/18 h.

Département 69
Vends GG + 8 jeux (Sonic Chaos, Cool Spot, Desert Strike...) : 800 Frs, vends Star Wars 32X : 250 Frs. Tel au 78 60 20 51.

Département 71
Vends MD + 8 jeux (DBZ, MK2) + 2 manettes + 2 manettes 6 boutons + adaptateur MS + 8 jeux MS (Asterix...) : 2500 Frs ou échange contre Néo Géo CD + 2 manettes + 1 jeu. Tel à Franck au 85 29 25 56.

Département 72
Vends Multimega : MD + MCD + 2 pads 6 boutons + 3 jeux MD : NBA JAM 2, Sonic 3 et 4 + 3 jeux CD : Sonic... + 32X avec 2 jeux : VR, DX..., valeur 8190 Frs, vendu 4190 Frs. Tel au 43 23 13 34.

Département 75
Vends sur MD : NHL Hockey 95 : 50 Frs, Aladdin : 100 Frs, Jurassic Park : 100 Frs et Street of Rage 2 : 50 Frs. Tel à Christophe au 43 46 10 05 après 17 h.

Département 75
Vends jeux MD : Jurassic Park, Urban Strike, Haunting, Lemmings, Joypad n°1 à 35. Tel au 45 20 65 29 le soir.

Département 75
Vends jeux MD : Thor, Shining Force, Earthworm Jim, Eternal Champions, Phantasy Star 4, jeux SN : Sparkster, Power Drive, Syndicate. Tel au 45 31 07 84.

Département 76
Vends sur MD : SFII', World of Illusion, Power Monger, 2 manettes offertes si tous les jeux achetés. Tel à Thibault au 35 54 33 98.

Département 77
Vends MS + 2 manettes + Alex Kid, Sonic 1 et 2, Tom et Jerry, Streets of Rage, The Simpsons, Mrs Pacman, World GP : 700 Frs. Tel après 19 h au 64 65 18 14.

Département 77
Vends MD 2 + 2 manettes + 9 jeux (Sonic 2, 3, Micro Machine 2, Titi et Gros Minet, Megagame 2) le tout pour 1800 Frs. Tel au 60 60 34 21 après 20 h.

Département 77
Vends MCD+ MD + 4 jeux Cd + 6 jeux Md + 2 manettes Turbo : 2000 Frs à débattre. Tel au 64 36 14 76 à Julien après 19 h.

Département 78
Vends MD servi 3 mois + 2 pads + 2 jeux (Sonic, Rise of the Robot) comme neuve, vendue 500 Frs. Tel au 39 74 66 83.

Département 78
Vends Md + MCD2 + 2 pads et 1 stick + 25 jeux (RPG, stratégie et autres) le tout à bas prix à débattre. Tel à Florent au 39 65 93 48.

Département 78
Vends jeux Game Gear en tbe : Sonic 2 : 50 Frs, Indy 3 : 50 Frs, vends aussi cable link 50 Frs, sacoche 50 Frs, adaptateur secteur 50 Frs. Tel à Sébastien au 30 52 07 83.

Département 78
Vends MD2 + Fifa, NHL 95, ATP Tennis + 3 pads et sur SNIN : Soccer Shoot Out, sur 3DO : Total Recall, Fifa, Samouraï S. Tel à Claude au 30 58 29 76, cherche contacts pour échange ou prêt.

Département 78
Vends MD switchée + 3 jeux + 3 manettes dont 2 sticks : 750 Frs, vends SMS + 4 jeux : 250 Frs, achète PS-X ou Saturn à bas prix. Tel au 34 89 72 64.

Département 81
Vends ou échange sur MCD : Road Avenger, achète Dune et tous jeux de tir et avion sur SNIN, MCD, 32X à prix raisonnable. Tel à Jean-Marc au 63 61 70 58.

Département 83
Vends sur MS + 2 jeux : World Games 200 Frs, Wimbledon 250 Frs. Tel au 94 45 45 69 après 18 h.

Département 84
Vends MCD 2 + MD 2 + 5 jeux MD + 7 CD (Night Trap, Ground Zero Texas, Sonic 3, Le Roi Lion, Lethal Enforcers, Flingue...), le tout pour 2800 Frs. Tel au 90 66 14 36.

Département 85
Vends 14 jeux MD de 25 à 250 Frs : Landstalker, DBZ, Sonic 1 et 2... Tel à Thomas au 51 58 44 11.

Département 88
Vends MD 600 Frs complète, tbe + jeux 100 Frs pièce : Alien 3, Sonic 1 et Pinball, X-Men... Richardot Pierre 85 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol.

Département 91
Vends MD + 2 manettes + Prince of Persia + SFII + Earthworm Jim, tbe : 500 Frs. Tel au 60 15 08 47 à Mathieu.

Département 91
Vends jeux MD : Vitrua Racing 270 Frs, Dragon Ball Z 150 Frs, Sonic 3 : 150 Frs. Tel à David au 69 05 64 22.

Département 91
Vends Myst sur Satrun 300 Frs avec boite et notice. Tel à Christophe au 69 01 26 37. Vends aussi adaptateur MD (jap/Fra) neuf : 30 Frs.

Département 91
Vends sur MD : Batman Returns 150 Frs, European Club Soccer 180 Frs, Fifa International Soccer 250 Frs, tous les jeux en tbe. Tel au 60 82 76 78 à Fred.

Département 92
Vends MD + 2 manettes + SFII' + Landstalker + Fifa 94. Tel au 47 82 08 78.

Département 92
Vends MD + MCD2 + 2 pads + 2 jeux (Subterania et Thunderhawk) : 1300 Frs port compris et vends jeux MD : Landstalker, Earthworm Jim : 200 Frs, Dune 200 Frs. Tel au 47 95 00 36 à David.

Département 93
Vends sur MD : Pitfall, Wolverine, Pink Goes to Hollywood, Sparkster : 250 Frs Fun, Jurassic Park 200 Frs. Tle à Mat au 48 32 91 71 le soir.

Département 93
Vends Game Gear + 7 jeux + loupe et malette : 1400 Frs à débattre. Tel au 43 62 83 87.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE
❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N°43

JOYPAD - PA - 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET